COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

月刊 すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2006 6月号 No.073

平成18年6月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻 第6号 通巻第73号

ARCADIA アルカディア

定価650yen

enterbrain



トリガーハート エグゼリカ

ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～

キン肉マンマッスルグランプリ

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー

ワールドサッカー ウイニングイレブン2006 アーケード チャンピオンシップ

バーチャストライカー4 Ver.2006

ポップンミュージック14 FEVER!

鉄拳5 DARK RESURRECTION

北斗の拳

beatmaniaⅡDX 13 DistorteD

投球王国ガシャーン

アイドルマスター

HALF-LIFE 2 SURVIVOR

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン

式神の城Ⅲ

●最新作続報!

三国志大戦2

バーチャファイター5

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

●直前!闘劇'06FINAL!

闘劇'06


PlayStation 2
SEGA AGES 2500
この事件、俺がルールだ!
身体ひとつでテロ大解決!!
ダイナマイト刑事
大炎上!俺のハートも、この街も!!
テロリストに占拠された高層ビルを舞台に、大統領の娘を救うため2人の刑事が殴りこみ! あるものすべてを武器に立ち向かう"最終兵器"の登場だ!!
プレイ人数 1P～2P
ジャンル 刑事アクション
DEKA
ダイナマイト刑事™
SEGA AGES 2500シリーズ VOL.26
CERO 15 15才以上対象
SEGA AGES 2500
PANZER DRAGOON™
竜と人と、
死にゆく世界の物語。
SEGA AGES 2500シリーズ VOL.27
CERO 12 12才以上対象
パンツァードラグーン
天翔る青きドラゴンと少年の大いなる旅が始まる!!
古代文明が産み落とした"攻性生物"が蠢く、人類の黄昏の世紀。世界を救うため、伝説の竜と若きハンターが空へと飛び立つ! 360°全方位自由に視界を切り替え、巨大な敵を一掃せよ!
プレイ人数 1P
ジャンル ドラマティックシューティング
SEGA AGES 2500シリーズ
2006.4.27
同時発売!!
価格:2,500円
(税込2,625円)
SEGA®
株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353
受付時間:月～金 10:00～17:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
セガ公式サイト http://sega.jp/
©SEGA Corporation, 1996, 2006
©SEGA Corporation, 1995, 2006
"SEGA"は株式会社セガの登録商標です。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。※画面写真は開発中のものです。
SEGA DIRECT
ソフトのお求めはセガダイレクトで!
http://segadirect.jp/

MEDAL GAME LINEUP

陽気なリズムにのって、ジャンジャン溢れる大量メダル!!



思わず見とれる美しい海!おサカナ大漁!メダルも大量!!



 公式ホームページ http://ami-gyo.sega.jp/

まだまだあるぞ! 人気タイトル。



 公式ホームページ http://www.questofd.com/



 公式ホームページ http://www.sega-mj.com/




扉はひらかれた…
KOF 2
MAXIMUM IMPACT II
TM
衝撃の"マキシマムインパクト"第2弾、ついに登場!!
NOW ON SALE
初回生産版のみ
[プロダクション I.G制作]
新作アニメーション
「The King of Fighters : Another Day」
DVD同梱
PRODUCTION I.G
※初回生産版のため、数量に限りがあります。ご予約の際は店頭でお確かめください。
※デザインはイメージです。
"PlayStation 2"専用ソフト/3D対戦格闘
KOFマキシマムインパクト2
希望小売価格 ¥7,140(税込)
CERO 12
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト
www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE


PlayStation 2
新生KOF、遂に開幕！
THE KING OF FIGHTERS XI
風雲急を告げるアッシュ編第2章！
謎に満ちた主人公アッシュが狙う今回の標的は？
そして真の目的は？
新たな大会名を冠し、闘いは新次元へと突入する！
KOFシリーズ第11弾、早くも"PS2"で登場!!
2006.6.22 ON SALE
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI
2D対戦格闘 希望小売価格 ¥7,140(税込)
BB
CERO B
©SNK PLAYMORE
※「KOF」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※掲載の画面は全て開発中のものです。
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。
" "および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

キュート♥なGIRLも！シャイ★なBOYも！TONIGHT今夜は DADADA DANCING!!

pop'n music FEVER!®

ポップンミュージック14フィーバー！



ポップンミュージック14 FEVER!

■メーカー　：コナミデジタルエンタテインメント
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：5月予定
■使用基板：—



カモン！　Boys & Girls!!　ライトなポッパーもヘヴィなポッパーもお待ちかね☆　シリーズ最新作『ポップンミュージック14　FEVER！』がハイテンションでついに稼働するぞ。今回は稼動に先駆けて先行情報を紹介！製作スタッフからのコメントやトップランカーによるロケテレポートを、あなたの胸にお届け!!



『FEVER！』のゲームモードは5種類！

エンジョイモード

『いろは』から初心者向けに作られた簡単モード。5もしくは9ボタンを選んで100点満点を目指そう。みんながよく知っている版権曲がたくさん入っているぞ！

チャレンジモード

ノルマを選んで曲にレッツチャレンジ！ポイントをたくさんとってエクストラステージを目指そう。1ステージは失敗しても2ステージに進めるから安心だぞ！

超チャレンジモード

チャレンジモードを選択して白ボタンを同時押しをすると、COOLなヘヴィポッパー向けのモードが登場！　チャレンジモードじゃもの足りない人向けだ。

バトルモード

二人でレッツバトル！　3ボタン＋オジャマ発動ボタンでライバルと勝負しよう!!　二人で勝負したいときや、ワイワイ楽しみたいときにこのモードを選ぼう。

エキスパートモード

ゲージが回復しないデンジャーな上級者向けのモード。全国のポッパーと競いあうインターネットランキングもあるので腕に覚えがある人は挑戦だ！



チャレンジモードで5ボタンを選んでも、黄色同時押しで9ボタンにできる。



今度のポップンはノリノリ！　COOL判定を重ねて、レッツFEVER！



SADDLE SHOES



そして、あのモードもさらにパワーアップ……!?

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2006年6月号（No.73）

http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）



表紙の裏

『トリガーハート エグゼリカ』
超惑星規模防衛組織【チルダ】が開発した少女型兵器、それが【トリガーハート】。自律戦闘単位集団【ヴァーミス】との戦闘に投入された最新鋭機の【エグゼリカ】と【クルエルティア】。アクシデントにより、地球に転送されてしまった彼女たちの新たな戦いが始まる……。
（記事は34ページより）





開戦目前！ これを読めば百戦危うからず!!

三国志大戦2

いよいよ稼働間近となった『三国志大戦2』。気になる新兵種「象兵」、新特技「募兵」「連計」をはじめ、新要素を徹底解説。これを読まなければ、黒星スタート間違い無しだ（笑）！　最初で躓きたくない人は必読!!　さらに、覇王「fan114」、名士「アシミニ」によるプレイインプレッションを掲載。さぁ、戦支度をしようぜ！

ついに全貌が明らかに!?　バーチャの新たな歴史が動き始める！

SHIO氏のキャラ解説から新曲紹介まで、どっかーんと紹介！

全国規模の大会は、やっぱり面白くて熱い！

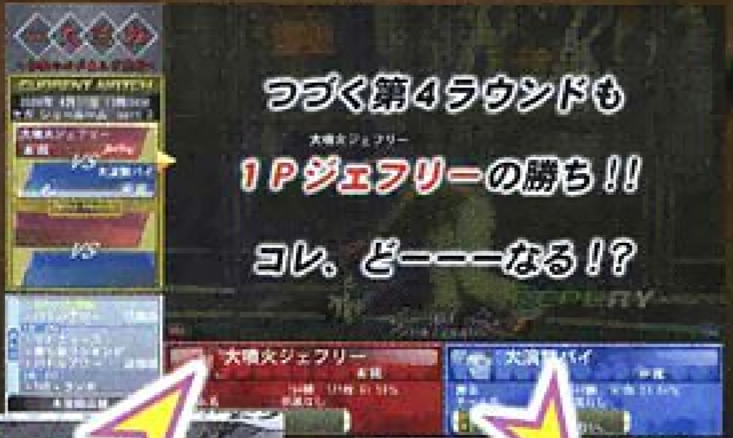
闘劇'06 FINAL 本戦に参加しよう!!

家庭用で練習しとくかい？

掲載ゲームタイトル

連載記事

猛者たちの闘いを全国に配信！







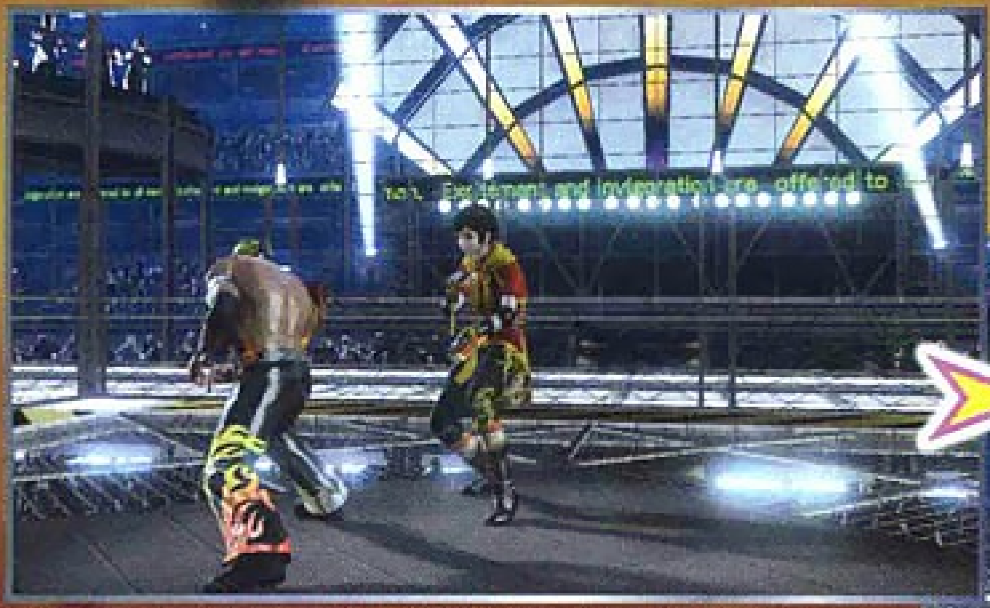


実況や構成はまさにTV番組。対戦リプレイを盛り上げてくれる。対戦に疲れたときの休憩がてらチェックしてみたい。強者同士の対戦から、対戦で使える新テクニックの情報を入手できるかも……!?

ライブモニターが付いたゲームというのは、最近では珍しくない。しかし、“ここまでやる”タイトルは『VF5』が初めてであろう。対戦のリプレイだけでなく、ランキングや使われたコンボなどなど、さまざまな「番組」がここで放映されるのだ。対戦リプレイの配信は、もちろん全国ネット。強者たちの闘いが、VFTVを通じて全国に放映されるぞ。

そして、何といっても驚きなのが対戦リプレイの中で流れる実況。まるで、本物の格闘番組を見ているような臨場感を与えてくれる。

Virtua Fighter 5™







ディフェンシブムーブ（避け）の入力後、すぐさまⓅ+Ⓚ+Ⓖを押すとオフェンシブムーブに。斜め方向に素早く移動し、相手の側面に回り込むような動作をする。その後は、ⓅやⓀの入力で固有の技を出すことが可能。



ディフェンシブムーブは、『VF4』の避けとほぼ同じ。引き続き、不利な状況での選択肢として活躍することになりそうだ。なお、避け攻撃のコマンドは、ディフェンシブムーブ中Ⓟ+Ⓚに変更されていた。

『VF4』で最重要システムの一つとなっていた「避け」が、『VF5』でさらに進化。ディフェンシブムーブ、オフェンシブムーブという２種の行動が可能になった。

ディフェンシブムーブは、動作のモーションこそ違うものの、これまでの避けとほぼ同じ意味合いを持つもののようだ。相手の技にタイミング良く合わせれば、それを避けて反撃に転じることができる。

注目のオフェンシブムーブは、避け中 Ⓟ + Ⓚ + Ⓖ（これまでの避け攻撃と同じ）というコマンドで出す新しい移動法。キャラが斜めに素早く移動し、相手の側面に回り込む。成功避けのように一瞬で相手の技をかわすような性質は無いものの、ある程度のかわし性能は持っているようだ。研究次第によっては、戦術の核を担うことも考えられる。また、オフェンシブムーブ中には、Ⓟ や Ⓚ で専用の技を出すことができた。

ディフェンシブムーブ／オフェンシブムーブ
3Dの攻防がより深みを増す！

VF.NETの機能がアーケードでも使用可能に！

VF TERMINAL



設定したイメージデモは、対戦時のほかVF.TVでマイキャラが紹介されるときにも使われる。対戦リプレイ番組のほか、「最近来たプレイヤー」の紹介などでも見ることができた。







実際にアイテムを装着したキャラを確認しながらコーディネイトができる。これはターミナルならではの利点といえよう。

マイキャラのコーディネイトなど、対戦に彩りを加えるコンテンツを次々打ち出した『VF4』のネット連動。しかし、これまではVF.NETに入会していないと楽しむことができなかったため、歯がゆい思いをした人も居ただろう。しかしご安心あれ。

『VF5』では、アーケードに設置されるVFターミナルが、VF.NETの代役を果たしてくれるのだ。もちろん、実際の装着画面を見ながらのコーディネイトなど、VFターミナルならではの利点も少なくない。コンテンツも、これまで以上に充実しているぞ。

『VF5』始動!! 多彩な新要素に注目せよ!!

バーチャファイター5
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：3D対戦格闘ゲーム
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2006年7月稼動予定
- ■使用基板：LINDBERGH

エル・ブレイズ、アイリーンという二人の新キャラが出そろい、新技や新システムなど『バーチャファイター５（以下、VF5）』ならではの要素も数多く見られた4月のロケテスト。そこからは、Xデーが刻一刻と迫っていることが存分に感じられた。今回は、そのロケテスト版で見られた新要素の数々を、余すところ無く紹介していこう。

Text：ちゃっきー





壁に張り付いた相手は、ゆっくりと地面に倒れ込む。通常の壁ヒット時よりも時間的な余裕があるため、より多段のコンボを決められるのだ。





側面ヒットが絡んだ攻防は、戦術に大きな影響を及ぼす。相手に横を向かせる打撃や投げ技なども見られたので、それが発生する機会はかなり多い。左ページで紹介したオフェンシブムーブとも密接にかかわってくるだろう。

これまでに無い"やられ"が多数追加された点も見逃せない。最も注目したいのは、相手の側面から攻撃を当てたときのもの。よろけや崩れだけでなく、立ちⓅなどの技を当てたときにも固有のやられモーションが発生していた。通常時にはつながらない連係技が、側面からヒットさせることで連続になるようなこともあったぞ。

一部のダウン技で相手を壁にヒットさせたときには、壁に張り付くようなやられが発生。通常の壁ヒットよりもさらに大きな追い打ちが可能だ。相手を壁際に追い込めば、これまでよりもさらに有利な攻めが展開できるだろう。また、ロケテストでは空中の相手に一部のたたき付け技がヒットしたときに、相手が大きくバウンドするようなものも見られた。こちらは、空中コンボに大きな影響を及ぼすことになりそうだ。

やられではないが、投げと打撃がかち合ったときの特殊な現象にも注目しておきたい。どうやら、投げで打撃をつぶしたときに起こるもののようで、キャラ同士の距離が離れ、仕切り直しのような状況になっていたぞ。投げは打撃に対して無力、という『VF』シリーズを通しての常識が、ついに覆される日がやってくる……!?

新やられの追加
側面ヒットや壁ヒットなどで特殊や"やられ"が発生！



落歩旋風脚（らくほせんぷうきゃく）

引っかくようなパンチから打点の高いパンチへつなぎ、最後に回転しての跳び回し蹴りで締める連係。使用頻度の高い立ちⓅからの連係だが、すべて上段攻撃なので、使いどころは空中コンボだろうか。



上歩冲雲（じょうほちゅううん）

肘から上段攻撃へと派生する技。ロケテストの段階では連続ヒットし、そこから特殊動作への移行も確認できた。ワンコマンドで発生が早く、確定反撃や主力の中段攻撃、連係始動として使っていけそうだ。

アイリーンの使う技は猴拳（こうけん）、別名猿拳と呼ばれるものだ。その名の通り、スピーディーかつトリッキーな攻めが主体のキャラクターだ。身を大きく引く、相手に向かって跳び付くなどの多彩な特殊動作を持っており、意表を突いた攻めを展開できるぞ。

また、数種類の技から直接特殊動作に移行することもできるようで、攻めつつ身を引いたりするほか、特殊動作からの技を連係に組み込むといった動きも可能となっている。

体が小さいため全体的にリーチは短めだが、レイ・フェイの箭疾歩のような突進して一気に間合いを詰める技なども確認できたので、リングを縦横無尽に動き回りながら闘っていけそうだ。



蝶のように舞い！ 猿のように刺す!?

NEW CHARACTER Eileen アイリーン

Text：華火霊

直撃！ アイリーン一問一答

回答：『バーチャファイター5』ゲームディレクター　片桐 大智氏

Q 新キャラ「アイリーン」のコンセプトを教えてください。

A 「猴拳」という格闘スタイルで闘う軽量級のキャラ。一時的に構えを取ったり、攻撃のさまざまな場所から奇襲を仕掛けられる技を、豊富に持っています。

Q 新キャラのスタイルをバーチャプレイヤー向けに端的に表現すると、どんな感じになるでしょうか？

A 素早く身を引いてからの奇襲や、一気に間合いを詰める技を持っています。相手の行動を見ながら連係の組み立てを変えていくなど、プレイヤースキルの問われるキャラクターになっています。

Q アイリーンの苦労した点と「ここはぜひ見てほしい！」という点を教えてください。

A 『VF4』までのキャラクターには無いシステムの導入を行ないながら、新しさを入れていくことには、毎回苦労をしています。もう一人の新キャラ「エル・ブレイズ」も、似たような点で苦労しました。アイリーンは“対戦相手のクセを見てから行動を変化させる”というプレイ感覚を、今まで以上に取り入れようとしています。これは、やり過ぎると強くなり過ぎたり、やらされている感じになってしまう可能性が高いので、その部分はかなり注意をして作っています。

Q 『VF5』でアイリーンを使おうとしている方に、ワンポイントアドバイスをお願いします。

A 相手の行動を見ることができるプレイヤーが使うと、手の付けられないキャラクターになっています。

ハンマースマッシュ



コンパクトなボディフックながら、ロテケストバージョンではカウンターヒットで腹崩れを誘発、各種追撃が可能となっていた。スキが小さく発生は早めで、使い勝手が非常に良好。リーチが短めであるブレイズのカギとなる、接近戦での主力打撃技になりそうだ。

バーンアウトコンボ



軽いモーションのジャブを3発打った後、ダイナミックな回し蹴りを放つ多段のコンビネーション。モーションを見る限りすべて上段攻撃と思われるので、空中コンボ専用か!? ちなみに、3発目で止めた際に背後状態へ移行する場面が確認できたので、うまく扱えばトリッキーな連係が組めそう！



ルチャ・リブレにふさわしく、跳んだり走り回ったりと、今までの『VF』には見られなかった新しい動きをするブレイズ。打撃技には特殊なものが多く、ヒット後ダッシュに派生する回転蹴りや、ガードされた際に宙返りしつつ間合いを離すトーキック、前方に猛烈な勢いできりもみジャンプしつつ相手に接近、そこからソバットやパンチに派生する移動攻撃などを備え、まさに「変幻自在」な攻めが可能となっているぞ。

プロレスならではのド派手な投げ技も多数装備しており、その筋の人には絶大な人気を誇ると思われる。固有技である特殊ダッシュからの派生もこれまた派手なものが多く、エンターテインメント性を求める人にはうってつけの注目キャラだ！

小柄な身体に秘める、驚異の運動性能に酔え！

El Blaze エル・ブレイズ

Text：大須

NEW CHARACTER

直撃！ エル・ブレイズ一問一答

回答：『バーチャファイター5』ゲームディレクター　片桐 大智氏

Q 新キャラ「エル・ブレイズ」のコンセプトを教えてください。

A ルチャ・リブレ（スペイン語で“自由な戦い”という意味。“メキシカンプロレス”とも呼ぶ）という格闘スタイルで闘う軽量級のキャラクターです。ステージを走り回りつつ攻撃に移れるなど、今までのバーチャファイターには無い闘い方が可能となっています。

Q 新キャラのスタイルをバーチャプレイヤー向けに端的に表現すると、どんな感じになるでしょうか？

A 軽量級らしく、素早い技を持っていますし、投げ技も豊富に用意されています。キャラクターを縦横無尽に動かすことができて、走ってからの行動なども多彩な、とても楽しいキャラクターです。

Q エル・ブレイズの苦労した点と「ここはぜひ見てほしい！」という点を教えてください。

A 新キャラクターどちらにも言えるのですが、できる限りステージを制限無く移動できるようにしつつ、従来のバーチャファイターをプレイしているプレイヤーにも受け入れられるようにバランスを取ることに苦労しています。また、同じようにプロレスのスタイルを持つウルフとの差別化にも注意しています。軽量級ならではのスピーディーな展開、モーションをぜひ見てください。

Q 『VF5』でエル・ブレイズを使おうとしている方に、ワンポイントアドバイスをお願いします。

A 近距離の技も使いやすく、遠距離では走りから一気に間合いを詰めるなど、扱いやすいキャラになっています。



上歩撑掌（じょうほとうしょう）

素早く展開の早い中段のボディーブローから、流れるように掌打を打ち込む派生につなげる新連係。今までワンコマンドの素早い中段攻撃が無く、手数で押されると巻き返すのに手間取ったアキラ。この技によってその弱点を補いつつ、細かい攻めが可能になりそうだ。ガードされてしまっても、派生技の存在をチラつかせて相手を押さえ込むなど、ロケテストの段階ではかなり強力な印象を受けた。





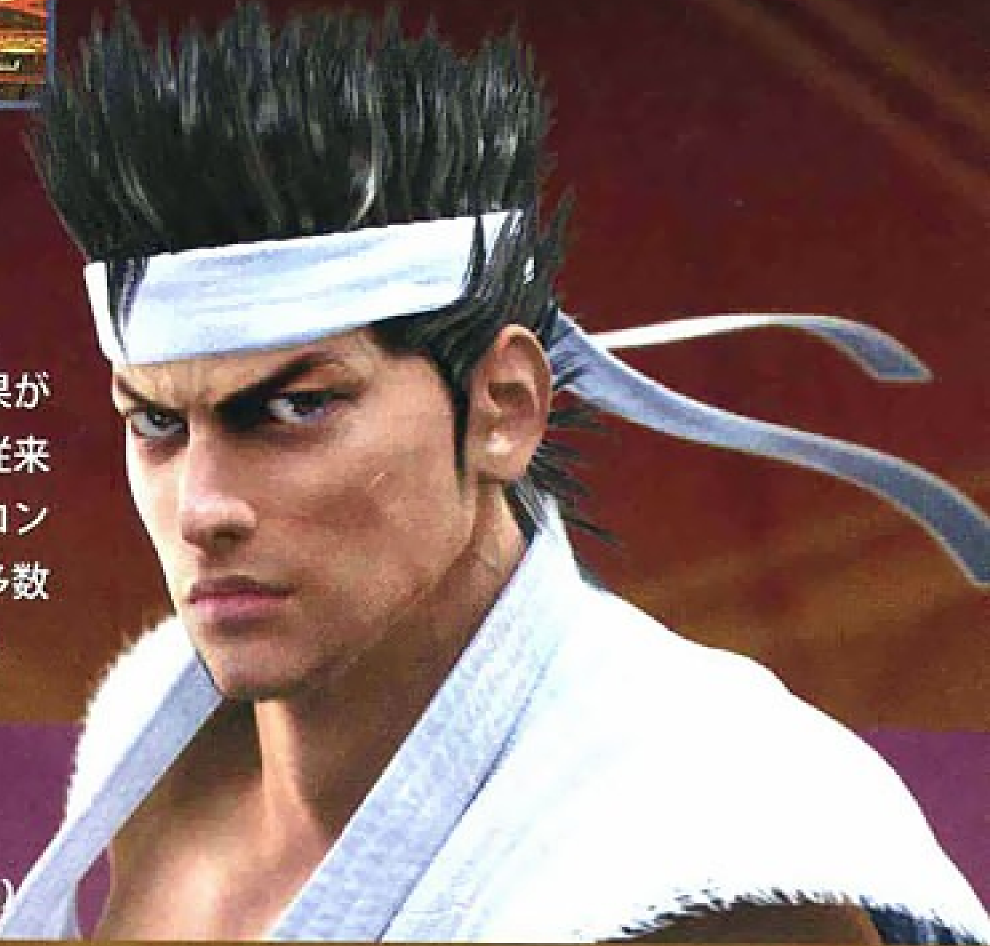
羊低頭（ようていとう）～圏抱（けんほう）

ヒザ蹴り後に両手で打撃を繰り出す、新連係技。ロケテスト段階では初段の発生が早めで、カウンターで連続ヒットしつつバウンドを誘発。そこからコンボを決められる、非常に強力な中段攻撃だった。新たな主力技になる可能性を秘めているか!?

新たな技を習得し真の八極拳を極めろ！

連係が少ないため手数は今ひとつながら、重く強力な単発打撃の数々で“相手の心を折る”ほどの重厚な攻めが展開可能なアキラ。中でも、突進しつつ素早く肘を繰り出す裡門頂肘はシリーズを通して使い勝手が良く、まさにキャラを象徴する技だ。希少な連係技である主力技猛虎硬爬山～擺打頂肘のタテ押し能力は健在で、ガードさせるだけでも大きなプレッシャーを相手に与えることができるぞ。

主力技の目立った変更点では、馬歩衝靠のヒット効果が浮かせから尻もちやられへ変更。投げ技の大纏崩捶は従来よりさらに上へ投げ飛ばすようになり、そこから空中コンボを狙えるなど、『VF5』で大きく性質が変わった技が多数見られた。新たな闘い方の研究が必要になりそうだぞ！



旧キャラ インプレッション

Akira Yuki

Text：大須

結城 晶（ゆうき あきら）





トリプルエッジ

3発すべて中段攻撃なので、途中止めと出し切りを絡めることで強力な攻めを展開できる。1発目の発生が早めで、使い勝手は良好。ミドルスマッシュ（⇨Ⓟ）からの連係技と並ぶ主力技として活躍する可能性を秘めている。

ニーキック

小さくジャンプしながらヒザ蹴りを放つ技。『VF4』時代のものとはモーションが異なるが、ノーマルヒットで相手を浮かせられる点は同じだ。攻撃の発生などは当時のニーキックとあまり変わらないようなので、使いやすい浮かせ技として活躍しそうだ。ただ、ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）と比べると浮きが少し低く、見返りは小さめ。

さらに多彩になった攻撃連係を使いこなせ！

豊富な連係技を中心とする打撃のスタイルは、シリーズを通じて変わることは無い。今作では技のモーションが一新され、より躍動感あふれる闘いができるキャラに仕上がっていた。また、特徴の一つとなる扱いやすさも健在。ノーマルヒットで相手を浮かすニーキック（⇨Ⓚ）が追加されたことで、空中コンボを狙うチャンスもさらに増えている。手数で相手を圧倒し、要所で見返りの大きい打撃を決めていく。王道を行くスタイルに磨きをかけよう。

そのほか、ミドルスマッシュバックナックル（⇨ⓅⓅ）など既存の技からの派生として、軸をずらしつつ裏拳を放つ技が追加されたことにも注目。これまでの連係に幻惑効果を持つこの派生が加わり、攻めがさらに多彩になっている。



Jacky Bryant

ジャッキー・ブライアント

Text：ちゃっきー

旧キャラ インプレッション

軽やかに跳ねる中段蹴りから、大きく側面に移動しつつ中段回し蹴りを放つ。回し蹴りの前の横移動部分に若干のスカし能力がある。2段目の発生までに間が開くので、慣れない相手は手を出してきやすいはず。2段目ヒット時は、受け身の取りづらいきりもみで吹き飛ばす。



シャドウスラッシュ



ニーキック

『FT』のクイックニーではなく、『VF4』までのニーキックに近い感じのヒザ蹴りに変更された。ノーマルヒットで浮かせることができ、ロケテストではサーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)とドラゴンスマッシュキャノン(⇧⇧Ⓚ)の中間程度の浮きだった。ワンコマンドで出る利点を生かして、とっさの状況での暴れや、下段攻撃ガード後＆上段攻撃しゃがみ後の反撃技として重宝しそうな技だ。



新たな足技を駆使して華麗に立ち回る!!

軽量級らしく発生の早い手技を持ちながら、豪快な足技も併せ持つ攻撃的なキャラのサラ。本作ではキック系の新技が多く追加され、足クセの悪さに磨きがかかっている。

写真以外の新技ではフラミンゴ中 ⇦Ⓚ でミドルキック、⬁Ⓚ でローキックが追加されていた。また、Ⓟ + Ⓖ 投げがリニューアルされ、⇧or⇩ の追加入力で崩し投げに変化。

既存技の変更点は ⇦⇦Ⓚ が回し蹴りになり、Ⓖ キャンセルでフラミンゴへ移行できる派生の蹴りが追加されていたこと。コンボバックスピンキックからも ⇩or⇧ の追加入力でフラミンゴに派生可能になっていたぞ。ロケテストではコンボの変更はほぼ無かったが、ヴァルキリーソード（⬀Ⓚ + ⒼⓀ）2 段目の浮きが低くなっていた。

Sarah Bryant サラ・ブライアント

Text：矢永

旧キャラ インプレッション



足を大きく上げて前方の相手を蹴り上げる。ロケテスト版でのコマンドは立ち途中Ⓚで、蹬登離旋脚の代わりに装備されていた。ヒット時はダウンこそ奪えないものの、尻もちよろけを誘発。圧倒的有利な状況で攻めを継続できる。また、低い位置に攻撃判定があり、バウンドを拾いやすかったこともポイント。相手を壁にたたき付けた後の追い打ちなどに活躍しそうだ。

側蹴腿（そくしゅうたい）



落地虎尾脚（らくちこびきゃく）

空中に跳び上がりつつ蹴り上げる中段のジャンプ攻撃から、上段蹴りへとつなぐ連係技。2発目まで連続ヒットさせれば尻もちよろけを誘発できることもあり、状況判断とヒット確認が重要になりそうだ。なお、この技のコマンドは⇧ⓀⓀ。このため、これまで主力技として使ってきた烈火虎尖脚は出すことができなかった。ただ、使い方次第ではそれ以上の活躍をしてくれる可能性も十分にある。

烈火のごとき攻めのスタイルがさらに明確に！

浮かせ技始動の多段連係など、ほかのキャラには無い攻撃的な技を数多く持つ。圧倒的な手数を武器に、こちらの攻撃を“押し付ける”闘いこそがラウの神髄だ。

『VF5』ロケテスト版では、その特徴がさらに際立つ新連係が装備されていた。最も注目したいのは、左虎爪掌（⇦Ⓟ + Ⓚ）からの派生。何と、この技から斜上掌（⬇⬀Ⓟ）後と同じ派生技を出すことができるのだ。やや出は遅いが、近距離で使える中段の浮かせ技が充実したことは、ラウにとってこれ以上無い進化といえるだろう。このほか、少し身を引きつつ繰り出す上段パンチからの多段連係などがあり、以前よりもさらに攻撃的になった印象が強い。発売後、そのタテ押しが猛威を振るうことは間違い無さそうだ。



旧キャラ インプレッション

Lau Chan ラウ・チェン

Text：ちゃっきー



飛燕乱墜（ひえんらんつい）

反撃技の基本となるⓅⓀ。モーションが一新され、Ⓚの部分が燕青蹬脚（⇦Ⓚ）のような見た目になった。さらに、⬇の追加入力で仆腿へ移行できるようになっていた。反撃技としての使用頻度が高いだけに、うまく使ってその後の連係を作っていこう。また、仆腿への移行があるため、Ⓟからの連係の一環として立ち合いで使っていけば幻惑効果が高く、戦術に厚みが増しそうだ。



連掌擺蓮（れんしょうはいれん）

上段パンチ3発から上段回し蹴り→下段回し蹴りへつなぐ、ハデな新連係。3段目の⇦Ⓟで止めると振り向き状態に移行できた。そこから背身掛脚（敵背後⇩Ⓟ＋Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ）などで、多彩な攻めを展開できそう。また、ⓅⓅからのもう一つの連係、連拳蹬起脚（ⓅⓅⓀⓀ）の最後のⓀがディレイ可能になったので、うまく使い分けて攻め立てていきたい。

パンチから派生する新連係を使いこなせ！

軽量級らしいスピーディーかつ手数の多い攻撃で先手を取り、反撃をさばき技や当て身技でいなしていくのがパイのスタイル。その常に手を出していくスタイルは『VF5』でも健在。さらに本作では写真にあるパンチからの新連係や、新技のヒザからの連係などが増え、より手数で押していけるキャラになっていた。ロケテストでは既存技も違和感無く使えたが、目立った変更点としては、腿登裏旋脚（立ち途中Ⓚ）が回し蹴りから直線的な蹴り上げかつ、ヒット時に尻もちやられになったことが挙げられる。迷蹤歩（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は移動距離が短く、動作が早くなり使いやすくなっていた。また、燕青蹬脚のコマンドが⇦⇨Ⓚに、旋風燕華のコマンドが⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓖに変更されていた。



旧キャラインプレッション Pai Chan パイ・チェン

Text：矢永



コマンド入力後、相手に向かって突進する移動技。その後にⓅ＋Ⓖで投げ技にシフトできる。コマンド入力から移動体勢に移るまでが遅いため、近距離時の使用には適さない。移動体勢はレバーorⒼボタン入力でキャンセル可能。投げ後は相手を後方に高く投げるため、振り向き状態からⓅⓅ⇦Ⓟ⇦Ⓟで追撃できた。中間間合いでの奇襲用か!?

スカイハイショルダースルー



クイックショルダー

出の早い突進系の中段攻撃。ノーマルヒットでダウンを奪う。移動距離が長いので、相手の技が空振りしたときに狙ったり、空中コンボに組み込むことができた。壁際では追撃可能な壁やられになり、ロケテストバージョンではフェンスが低いステージでリングアウトを狙えることが確認された。ガードされると見た目通りにスキが大きいようなので、状況に合わせて使っていきたい。



強力無比な投げ技は健在！

『VF』シリーズにおいて重量級に分類されるキャラクターのウルフ。鍛えられた体躯から繰り出される技は、プロレスラーならではの強力な打撃と投げだ。

ロケテスト版で気になった主要変更点は、主力技であるニーリフト（⇨Ⓚ）カウンターヒット後の追撃。足位置や距離によっては⇦Ⓚ＋ⒼⓀでの追撃が難しくなったようだが、代わりに⇨ⓅⓅでの追撃が安定となっていた。

見た目で大きく変わったのが⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓖの投げ技。相手を斜め前方へ投げるのは変わらないのだが、モーションがリニューアルされたほか、相手を大きく上へ放り投げるようになった。これにより、低いフェンスのステージ端ではリングアウトを狙えるようになっていた。

Wolf Hawkfield ウルフ・ホークフィールド

Text：アストロ

旧キャラインプレッション



クラーケンラッシュ

前進しながら繰り出すパンチ2発の後、アッパー→打ち下ろしとつなぐ。4発すべて中段攻撃という規格外の連係技だ。1発目の発生が早めで、使い勝手は良好。スキは大きめだが、ディレイと途中止めを使い分ければ、相手を幻惑できるだろう。また、3・4発目はヒット時にダウンを奪う。3発目が当たった場合は空中で4発目がヒットし、相手を地面にたたき付ける。



ダブルナックル～アッパー

立ちⓅからもう1発上段パンチを出し、中段のアッパーで締める新連係。3発目がヒットすれば、ダウンを奪うことができる。2発止めからの二択などといった通常時の攻めにはもちろんのこと、空中コンボにも活躍しそうな技だ。ちなみに、この技のコマンドはⓅⓅⓅ。立ちⓅから中段のパンチへとつなぐ前作のⓅⓅは、Ⓟ⇨Ⓟのコマンドで出すことができた。



打撃系重量級としての地位を不動のものに!!

重量級だけあって技のスピードこそ遅いが、一撃一撃はどれも重い。力強い打撃技群で相手を圧倒する闘いは、ジェフリーの最も得意とするところだ。強引とも思える独特の戦闘スタイルは、今回の『VF5』でさらに加速する。

打撃技の進化は、単発の打撃よりも連係技に多く見られる。代表例となるのは、立ちⓅからの連係。これまでのものに2種の新連係が追加され、より多彩な攻めが可能に。また、ヒット時に相手を横に向かせる上段蹴りや、大きく振りかぶって相手のガードをこじ開ける蹴り技など、ジェフリーならではの豪快な技が数多く確認されている。攻撃のバリエーションという点でも軽・中量級に引けを取らない打撃系重量級。それが新生ジェフリーの姿なのだ。

Jeffry Mcwild ジェフリー・マクワイルド

Text：ちゃっきー

旧キャラ インプレッション



葉隠れ流　陰・疾風陣(しっぷうじん)

今回のロケテストでは十文字構えが若干パワーダウンしていたようだが、代わりに新構えに注目したい。まず、構えに移行できる通常技が数多くあるということ。十文字にも移行できる肘打ち(⇨Ⓟ)や螺旋(⇦Ⓟ)はもちろん、葉重ね(ⓅⓀ)や断ち手刀(敵背後Ⓟ+Ⓚ)など、数多くの技から構えることができたぞ。派生技には手刀の連続技や、ノーマルヒットで膝崩れを誘発できる技などが確認できたので、状況に応じて使い分けるのがいいだろう。



葉隠れ流　陰・疾風連脚(しっぷうれんきゃく)

新構えから派生できる技の一つで、下段回し蹴りの連続技。発生は遅いがリーチは長く、1発目ノーマルヒットでも2発目が連続ヒットし、相手をダウンさせることができた。全回転のためか避けられることが無く、強力な技だと感じた人も多いのではないだろうか。起き攻めや、構えに移行できる技がカウンターヒットしたときなどに狙いたい。ただし、ガードされるとスキが大きいため、読まれると反撃が怖い。使い過ぎには注意しよう。

新構えを駆使して相手をほんろうせよ！

“葉隠流柔術”という独特の格闘スタイルで闘うカゲは攻守のバランスが取れており、安定した強さを持っているキャラクターだ。カゲの代名詞といえば投げ技の弧円落(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)で、前作までと同様に強力な武器となるのは間違い無い。浮身膝蹴り(⬇⇨Ⓚ)始動のコンボをはじめ、リングアウト狙いや壁コンボなど一撃必殺の威力だ。

『VF4』で主力技の一つだった風閃刃(⇧Ⓟ)は、ロケテスト版で⇧ⓅⓅという連係技になっていた。1発止めからコンボを狙えないため、打ち切ることが多くなりそうだ。上段なので、しゃがまれた場合の反撃には注意すべし。

新技は、待望の上段全回転回し蹴り(Ⓚ+Ⓖ)が追加。ヒット時には相手を横向きにさせるため、有利に闘えそうだ。



旧キャラ インプレッション

Kagemaru 影丸

Text：養老影



翻身探果（ほんしんたんか）

上段Ⓟからの新連係で、連撃（ⓅⓅ）から回転しつつ振り降ろしパンチをたたき込む。技後は正面向きの新構えに移行。新構えからは下にあるⓅからの連係やⓀ、Ⓟ+Ⓚ、Ⓚ+Ⓖなどが出せた。また、⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ入力で前後に移動しながらの飲酒ができた。ロケテスト版は硬化が長いため攻めづらい印象を受けたが、シュンらしいこの構え、うまく使いこなしていきたい。



覇王跳踢（はおうちょうてき）

新構えからテンポのいい3段攻撃。上段のパンチ2発から軽やかに跳び上がる中段キックへの連係で、最後の蹴りが当たればダウンを奪えた。正面向きの新構えからのみ出すことができるようようだ。このほか新構えからⓅⓀも存在し、こちらは上段Ⓟからソバットのような技に派生。また、Ⓟで止めたときは新構えのままになっていた。うまく技を振り分ければ、面白い闘い方ができそうだ。

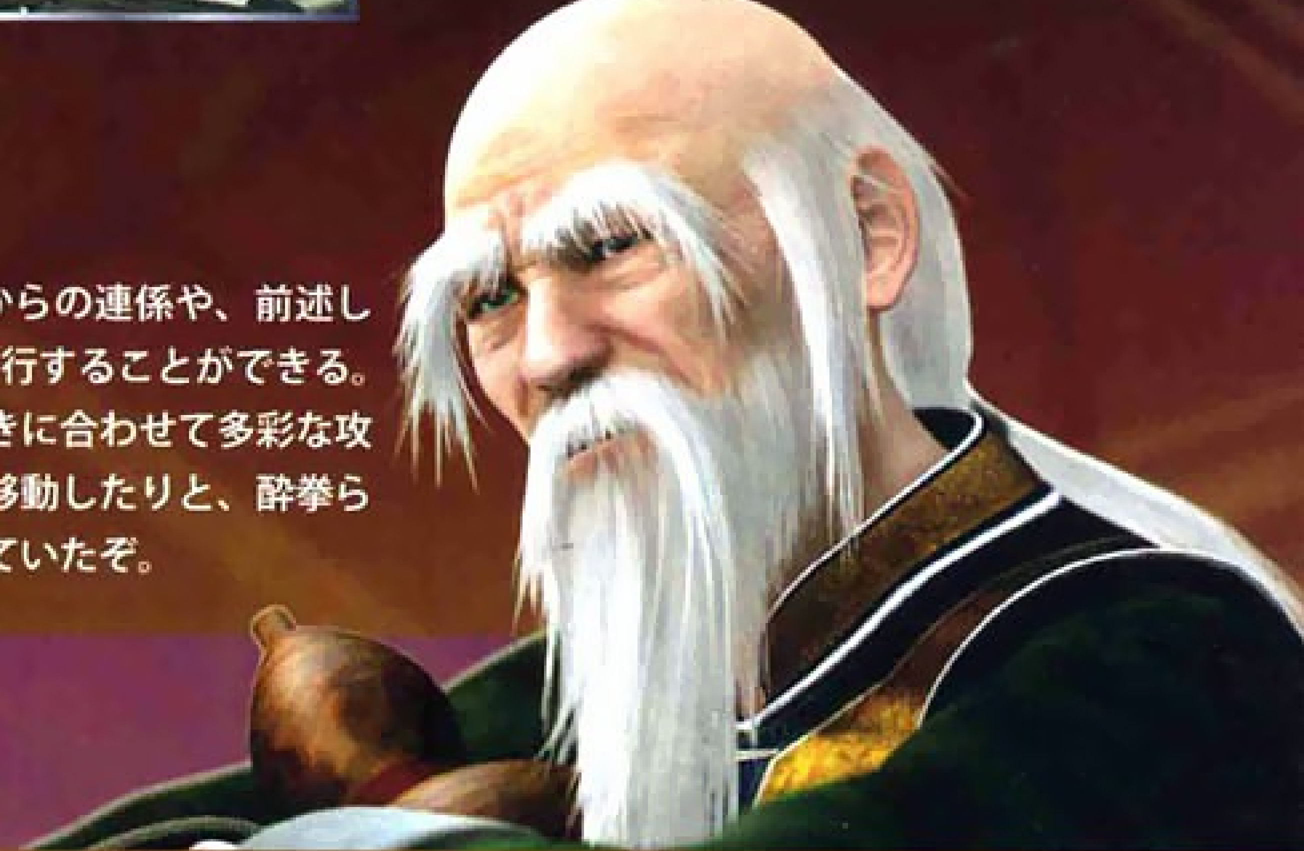
酔拳らしさあふれる新構えからの攻め

シュンは、用途に合わせて使える技を多数備えたキャラ。トリッキーな動きで相手を誘い、乗ってきたところに本命の技をたたき込むのが酔拳の真骨頂だ。

注目となる新要素は、仰飲杯手（⇧Ⓟ）に派生できる技が追加されたことと、新しい構えが増えたこと。仰飲杯手への派生は横掃撃（⇨⇦Ⓟ）、月牙顎手（⇦⇨Ⓟ）などかなりの技に追加されていたようだ。

新構えへは写真のような立ちⓅからの連係や、前述した仰飲杯手をⒼでキャンセルして移行することができる。

構えには正面と背向けがあり、向きに合わせて多彩な攻撃を繰り出したり、酒を飲みながら移動したりと、酔拳らしく多彩な動きができるようになっていたぞ。



旧キャラ インプレッション

Shun Di

Text：矢永

舜帝（シュンディ）

反撃技として重宝したⓅⓀに、裏拳を繰り出す派生技が追加された。裏拳はガード時に反撃は受けず、属性は特殊上段となっているため、相手のしゃがみⓅなどに打ち勝てる。ⓅⓀからは連続ヒットしないものの、『FT』ではⓅⓀ後は不利であったため、貴重な派生技だ。ⓅⓀからディレイで使ったり、高い浮きなら空中コンボに組み込んでリングアウト狙いに使えるか。



連環反衝爪（れんかんはんしょうそう）



伏身高弾腿（ふくしんこうだんたい）

低く身をかわすような姿勢で構えてから蹴り上げる、新技の中段攻撃。ヒット後は相手を浮かせることができるのだが、追撃ができたのは相手がダウンした後。壁が近くにある場合は高い位置で壁にヒットさせることができるので、壁コンボなどに活用できそうだ。代表的な狙いどころは、コマンド入力後の低い構えで相手の攻撃をかわしながら、派生技を当てにいく……などが挙げられるだろう。

新たな構えを使って戦術の幅が広がる!?

特殊な移動技と豊富な下段攻撃がウリのリオンは、ロケテストバージョンでもキャラクター性能を遺憾無く発揮でき、スピーディーな動きで相手を幻惑できた。

目立った主力技の変更は、⇨ⓅⓅの初段がカウンターで連続ヒットになっていたこと。これにより、しゃがんだ相手に当ててダウンを奪うだけでなく、多少有利な状態からプレッシャーを与えられるようになった。

“構え”への派生についても、大きく変わっていた。⇨Ⓚ、⇦Ⓚから構えに派生するコマンドが、技後に⇦⇨からⓅ＋Ⓚ＋Ⓖへと変更。さらにⓅⓀや⇦ⓅⓅ後にも同様のコマンドで構えに移行できたため、攻撃連係～構えといった攻めの幅が大きく広がっていきそうだ。



Lion Rafale

リオン・ラファール

Text：ちび太

旧キャラ インプレッション

天狗落とし〜要打ち(かなめうち)

天狗落とし(⇩⇧Ⓟ+Ⓚ)後に、後方から振り下ろすパンチを浴びせる2段技。2段目ヒット時にはたたき付けダウンを奪うことができ、しゃがみⓅ→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)などのコンボが狙えた。ロケテスト版では硬化カウンターヒットから連続でヒットしていたため、返し技として重宝しそうだ。天狗落のコマンドが変化していることに注意しよう。



風刃破(ふうじんは)〜霞掌打(かすみしょうだ)



初段は下から両手ですくい上げるような攻撃で、そのまま振り向き状態に移行する。2段目は初段からの流れで振り返りつつ肘を繰り出す。1段目カウンターヒットで相手を浮かせ、その後は1発止めからは背後攻撃で、出し切りからは正面からの攻撃で、それぞれ空中コンボを狙えた。発生こそやや遅く感じたが、派生のある浮かせ技ということで、ローリスクに大ダメージを奪っていけそうだ。



新しいコンボ始動技で破壊力大幅増!?

合気道ならではの"当て身"や"さばき"を駆使することで、不利な状況からでもダメージを奪っていけるアオイ。前作までは非力な部分に泣かされたが、本作では写真にあるような破壊力ある技が追加され、死角が無くなってきた。

また、ロケテスト版では背後攻撃が一新され、草薙(⇩Ⓚ+Ⓖ)、霞連掌(⇩ⓀⓅⓅ)のような技や、Ⓟ+Ⓚで出る上段パンチからの連係などが追加されていた。

既存技では横打(⇨Ⓟ+Ⓚ)が上段攻撃になったことが大きな変更点。香月楼(⇦Ⓟ)は、攻撃後に少し距離が離れて振り向くようになり、さらにⓀ入力で回し蹴りへと派生できた。そのほか、天地陰陽(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)中に後ろ入力で下がりつつ振り向くことができたぞ。

Aoi Umenokouji

梅小路 葵(うめのこうじ あおい)

Text：矢永

旧キャラ インプレッション

馬歩捶(⇨Ⓟ+Ⓚ)に上段パンチの派生技が追加されていた。今まではほとんどお目にかかることの無い悲しい技だったが、本作では強化されているぞ。また、1発止めから構えに移行できるようなので、2発目を警戒して固まる相手に対しては、構えからの攻めが生きてきそうだ。これ以外にも連係から構えに移行する技が増えており、新生レイ・フェイの可能性は未知数だ！



逆面挿掌(げいめんそうしょう)

羅漢打虎(らかんだこ)



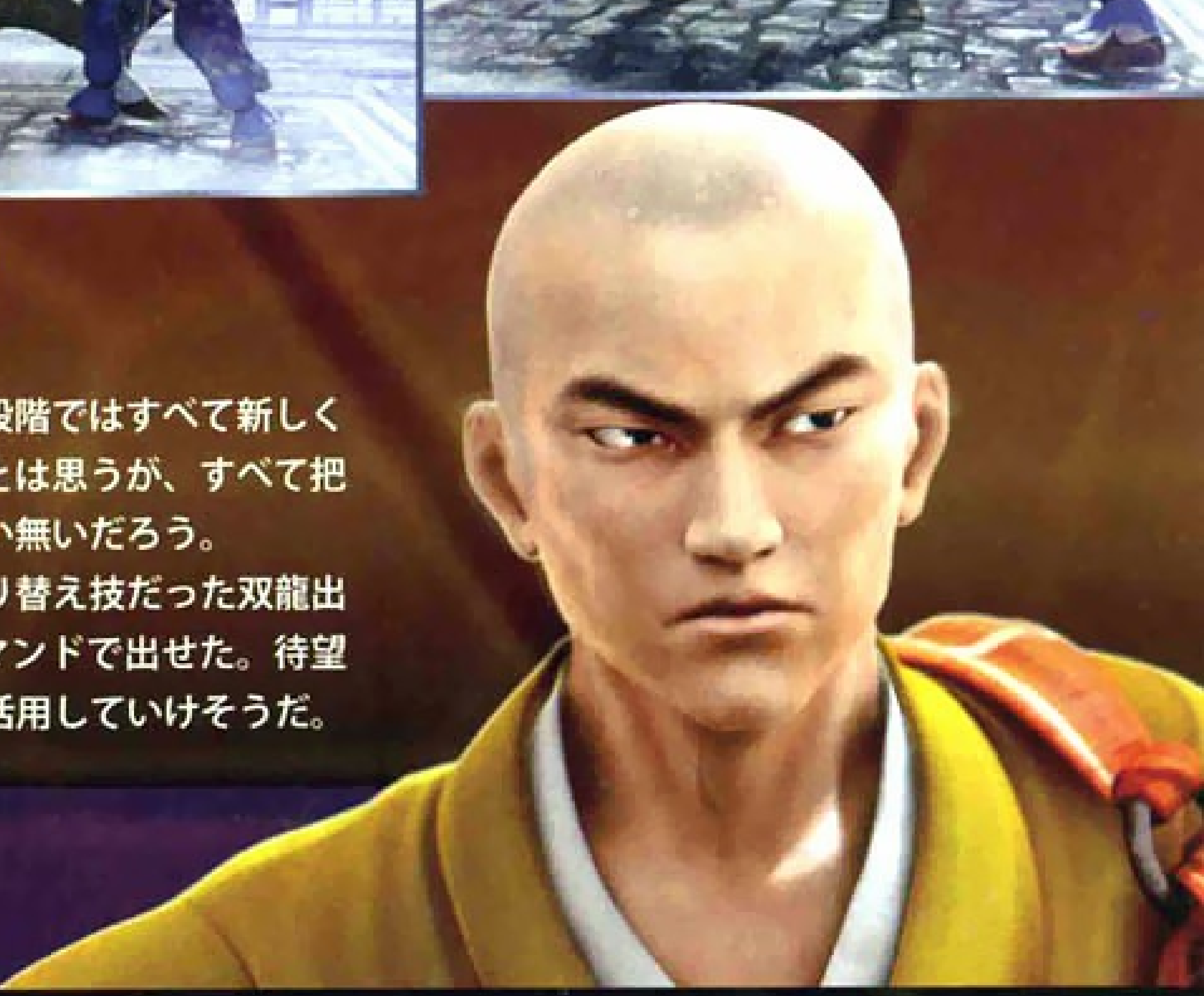
待望の新構え"睡羅漢式(涅槃式中⇩⇩)"中にⓅで出る、両手で突っ込んでくような技。寝ているような姿勢から素早く攻撃を繰り出す、中段攻撃だ。リーチが非常に長く、奇襲には持ってこい。睡羅漢式の構え自体の姿勢が低く、技が当たりにくいので、近距離ではスカし狙いで、遠距離では寝ているだけで、相手に不気味なプレッシャーを与えられそうだ(笑)。

より多彩になった連係で相手を幻惑せよ！

レイ・フェイは、構えを使った多彩な連係で相手に的を絞らせない闘い方が特徴的なキャラクター。本作ではさらに、構えに移行する技、構えから繰り出される技が増えており、戦術は確実に広がっていきそうだぞ。

『FT』ではあまり移行する機会の無かった逆涅槃式、逆跨虎式に既存の技から移行する機会が増えており、そこから繰り出される技は、ロケテストの段階ではすべて新しくなっていた。初めのうちは混乱するとは思うが、すべて把握できたときにはパワーアップ間違い無いだろう。

また、ロケテスト版では今まで切り替え技だった双龍出海(⇩⇨Ⓟ)が⇦⇧Ⓟ+Ⓚというコマンドで出せた。待望の立ち状態からの確定反撃として、活用していけそうだ。



旧キャラ インプレッション

Lei-Fei

雷飛(レイ・フェイ)

Text：華火



レイザーエッジコンビネーション

主力中段技の一つ、ストッピングトー（⇩Ⓚ）からの新たな派生で、中段キックから上段パンチ、そして避けに強い回し蹴りにつなぐ連係技だ。3発すべてが連続ヒットすることは無いようだが、ヒット状況次第では、1〜2、2〜3発目は連続ヒットする模様。なお、3発目にはフェイクランサー（Ⓚ 出る前に ⇩Ⓟ+Ⓚ）のような派生技もある。しかも投げにつなぐだけでなく、アッパーや回転カカト落としのような中段技など、いくつかの技に派生できるようだ。



マシンガンコンビネーション

モーションが大きく変化し、体ごと前に踏み込むようになった立ちⓅからの4段技。1〜3発目までは連続ヒットする上段で、4発目は中段。カウンターヒット時には、ある程度相手を浮かせられる。なお、4発目はⓅへの派生もあり、こちらはガードされてもスキの小さい裏拳を繰り出せた。技途中からの派生にも触れておくと、ⓅⓀはコンパクトなヒザのようなモーションに変化。ⓅⓅⓀは無くなったようだが、ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖは健在だった。

新技大量投入でオフェンシブスタイルが進化！

防御重視型のディフェンシブ、攻撃特化型のオフェンシブという、対になる2種類のスタイルで闘うベネッサ。『VF5』でもこの概念は変わらないが、新技が大量に追加されたオフェンシブは大幅変化を遂げた。写真の技以外にも、ヒット後に相手をたたき付けるダブルアッパーのような技、リーチの長い裏拳からの連係に加え、何とブラッドのカウ・ロイ（⇨⇨Ⓚ）のような跳びヒザ蹴りまで完備。ほかにも新技は多数あり、既存の技にも調整が加えられているので、これまでに無い斬新な戦術を構築できるだろう。

対してディフェンシブは、いつもながらの堅実ぶり。ホールド（ノーガード時／対・上中Ⓟ）などに変化が見られる以外は、これまでと同様の闘い方ができるので安心だ。



旧キャラ インプレッション

Vanessa Lewis

Text：栗田

ベネッサ・ルイス

前進しつつ、上から拳を大きく振り下ろす中段攻撃。『VF5』でモーションがリニューアルした技だ。移動距離が増して、少し離れた間合いからでも狙えるようになっている。ガードされると不利だが、確定の反撃は受けない。カウンターヒット以上で下段投げやⓅⓀを連続で決められる。ただし、技の出が若干遅く、直線的な攻撃になっているため、最低でもガードさせられるような場面で出していきたい。ノーマルヒット時は攻めを継続できる。



荒神（あらがみ）



不動殺・新（あらた）

拳を振り下ろしてから間髪入れずに蹴り上げる、中段→中段への連係攻撃。1発目ノーマルヒットでも連続ヒットし、ダウンを奪える。技の出がそこそこ早いので、しゃがみ状態からの返し技として使っていけそうだ。通常の立会いでも連係として使っていけそうだが、2発目のディレイ幅が狭いほか、ガードされると打撃による返し技が入ってしまうため、安易に出すのは禁物。なるべく状況確認しながら出すようにしたい。

新たに加わった打撃技で戦力が大幅UP!!

柔術の使い手であるゴウは、重量級にも引けを取らないほど豊富な種類の投げ技を持つ。投げ技だけではなく、小回りの利く単発系の打撃、攻撃をさばくことができる技などがあり、バランスよくまとまっているキャラだ。

ロケテスト版では、主力となる技の大幅な変化は見られないが、新技追加や細かい変更点が戦術面に影響しそうだ。

返し技などで活躍した⇦⇨Ⓟが、ノーマルヒットでたたき付けダウンを奪えるように。これにより、相手の失敗避けや、さばきからの連続ヒットなどダメージ効率がアップした。注目すべき新技では、肘を高く突き上げる中段攻撃（⇩⇧Ⓟ）が追加されていた。ノーマルヒットでコンボを狙えるので、全体的に打撃が強化されたといえそう。



Goh Hinogami

Text：アストロ

日守 剛（ひのがみ ごう）

旧キャラ インプレッション



ダッキングをキャンセルしつつ再度ダッキングし、パンチを3連打する新連係。パンチは普通の上段攻撃に見えるが、注目すべきはダッキングキャンセル。攻めのタイミングを変えられるのはもちろん、サラのフラミンゴ～ステップのように、ここから専用の打撃技が出るとしたら、今まで以上にバリエーション豊かな攻めが展開できるだろう。

ダブルティーソークランコンビネーション



ストップミドル

相手の出鼻をくじくような中段蹴り。見た目が従来のストッピング(Ⓚ)に似ているが、こちらはリーチが長く、接近戦から中間距離戦まで使っていけそう。ただ、技が出る際のモーションが少々特殊なので、何かしらの特殊能力が備わっている可能性がある……かも？

新生ムエタイの真髄を肌で感じろ！

ムエタイの特徴といえる強力な蹴り技を多数持ちつつ、バックナックルやアッパーカットなど手技もそろっている。そこに特殊行動であるダッキングやウェービングなどを絡めた変幻自在な攻めが、キャラ特性であるブラッド。

技数こそ多くないものの、破壊力抜群な跳びヒザ蹴りであるカウ・ロイや、スピーディかつリーチの長い回転肘打ちソーク・クラブ、ガードされても優位に立てる特殊行動からの蹴り技・ハンティングミドルなどに代表される、ブラッドを象徴する強力な打撃技はいまだ健在だ！

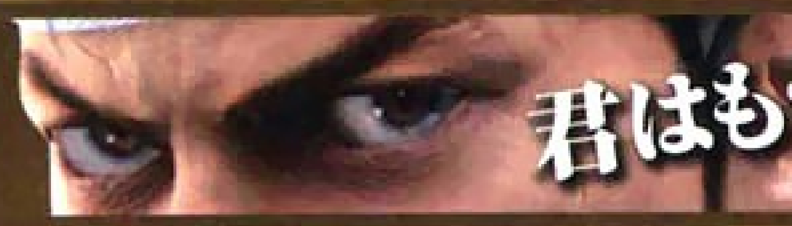
そして『VF5』では、上の写真で紹介したような新しい打撃技が多数追加されたことで、より多彩で強力な連係が組めるキャラに仕上がっているぞ！



Brad Burns ブラッド・バーンズ

Text：大須

旧キャラインプレッション



君はもう『VF5』を体感したか!? アルカデVF部のロケテストインプレッション！

アストロ (Writer) 「アストロシティ」でおなじみ(？)、『VF3』オフィシャル全国大会「バトル甲子園」準優勝の肩書きを持つ、町田の最終野獣兵器。	グラフィックの向上と奥深いゲーム性。『VF』は新シリーズが出るたびに度肝を抜かれる。そして、新しいキャラクターの参入……これからの発展が楽しみ。
大須晶 (Writer) 『VF4 EVO』で「ビートライブカップ(BT杯)」二連覇という偉業を達成した【太鼓部屋】の強豪アキラ使い。特別称号“豪傑”を所持。	モーションがとにかく滑らかで、特にアキラの流れるような八極拳の演舞は必見！　ブレイズに至っては、もはや勝ち負け度外視で舞い狂う覚悟です!!
栗田 (Writer) 「バトル甲子園」優勝の実績を持つ。元・スコアラーで、調べが大好き。プレイヤーからは“親方”の愛称で親しまれている。	内容の進化は元より、VF.NETやVF.TVを軸とした環境の進化が大きな魅力。全国のプレイヤーの活躍ぶりが、ランキングなどと同時に動画で楽しめるのがナイス！
ちび太 (Writer) 『VF5』からアルカディアの記事を手伝ってくれることになった、ご存じ“バーチャ神”。独特のプレイセンスで、見る者を魅了する。	“真3D”というフレーズがあるように、“間合い取り”を意識した戦術が発展しそう。ステージの重要度が増したので、アイデアをまとめるのが大変そうです(笑)。

ちゃっきー (Writer) 『VF2』時代にピンボーラウ、うるふぃ～らと共に明大前チームを「アテナ杯(現在のBT杯)」二連覇に導いたベテランプレイヤー。	オフェンシブムーブの追加で、「縦」の攻防が大きく進化していたのが印象的。技のスキが全体的に小さくなったようで、リスクを抑えた精密な戦術を構築できそう。
華火霊 (Writer) 『VF4』最後の「BT杯」を制した名門チーム、【静岡お茶の会】に所属のするレイ・フェイ使い。特別称号“武将”を所持。	今は新技や新コスチュームが面白いですね。新しくなったキャラクターたちをたん能しています。製品版は、みんながまた楽しめる『VF』となっていることでしょう！
矢永 (Writer) 『VF3』全国大会「森永エンゼルカップ」優勝の輝かしい戦績と、理論派(堅物？)で知られるプレイヤー。緑本DVDでは“華唄じじい”。	ロケテストではやっぱりVF.TVが一番目を引きました。プレイの合間に眺めていて、違う地方の知り合いの試合が流れていたりすると、思わず見入っちゃいますね。
養老影 (Writer) キャラ別特殊称号“忍将”を所持する、【太鼓部屋】所属のカゲ使い。つい先ほど、PC再起動の際に原稿消失というアクシデント発生!?	稼働前からかなり期待している自分は、今回のロケテストでも楽しませてもらいました。新技だけでなく、VFターミナルの可能性なども含めて発売が楽しみですね。

初夏の稼働へ向けて一直線！
新世紀の秘密に迫る！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ

6月下旬に稼働を控え、次第にその全容が明らかになってきた『連合 vs. Z.A.F.T Ⅱ』。今回は新たに公開されたMS（モビルスーツ）の情報に加え、気になる点を開発者に聞いたインタビューを掲載！　いち早く本作を分析していくぞ。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年6月下旬予定
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256（※）
※ STSTEM246 機能のみを使用。



「自由の翼」参戦決定！

原作アニメの第1作、第2作の両方で、最強のコーディネーターとして活躍したキラ・ヤマトと、その最終搭乗機ストライクフリーダムガンダムの参戦が判明した！　原作では無限のエネルギーを最大限に生かした驚異的な攻撃力で戦場を制圧する最強のMSだったが、ゲームの中ではいかに!?

マルチロックオン!?

写真を見てもらえば分かる通り、ストライクフリーダムは両手のライフルで2体の敵を同時に攻撃できるようだ。資料によれば、「チャージ中にターゲットを変更することで2体の敵をロックオンできる」とのことだが、今までの対戦の常識を覆すことになるのか!?





キラ・ヤマト

『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ』開発者インタビュー



PHASE-00

新世界の前章

稼動に向けての最終調整に忙しい中、特別に開発チームの方がインタビューに応えてくれた！　本作に込められた開発者の意気込みと、その進化した内容についていち早く読み取ってほしい。

―前作『連合vs.Z.A.F.T.』（以下『連ザ』）発売から約1年後の稼動となる『II』（以下『連ザII』）ですが、いまだ好評稼働中の前作に続く作品ということで、どういった点の改良・進化に特に気を遣われましたか？

前作は『ZDX』からシステムを一新したこともあり、非常に新鮮な対戦模様になったと思っています。良くも悪くも、私たちの想像を超えた戦法やセオリーが生まれていく様は見ていて非常にスリリングでしたが、同時に「こうしておけば良かった」といった点も見えてきました。そういった意味では、続編の制作が決定したときは「ヨッシャー!」という感じでした。

制作に当たっていつも気に掛けていた部分は、対戦アクションゲームとして「プレイして納得いくように」ですね。

―原作上の設定から考えると『連ザ』と『連ザII』の間ではかなりMSの能力に違いが出てくることになりますが、この点についてはゲーム内でも再現をお考えになりましたか？

毎度の難しいポイントですが、ここはゲーム的な部分を優先して判断しています。原作でも旧型のフリーダムが大活躍していたのでコスト560のまま強く、さらにそれ以上の高コスト帯を590で用意しました。ダガーLやアッシュなんかは「ディンと同じ低コストでいいじゃない？」という感じです。原作上の設定を完全再現かというと違うのだと思いますが、そこがこのシリーズのゲームの作り方ですね。

―『連ザ』では原作のPS装甲をゲームの整合性を優先して不採用にしたなどの苦心があったと以前伺いましたが、特殊な機体が多い

「対戦アクションゲームとして
プレイして納得いくように」

世界を憂う少年が 手にした新たな剣



ZGMF-X20A
ストライクフリーダムガンダム

デュランダル議長に反抗する旧クライン派勢力によって建造された、未知数の性能を持つMS。無限の核動力に支えられた大火力に加え、翼部のスーパードラグーンなど最新鋭の兵器を搭載。フリーダムを失ったキラの新たな愛機として、終戦まで驚異的な活躍を続けた。



「キラ・ヤマト、フリーダム行きます!」





ハイマットフルバースト(上写真)やスーパードラグーン(下写真)など、圧倒的な数の火砲が確認できる。原作ではこれらの武装で25機のMSを2分台で戦闘不能にしたこともあるが、ゲーム内での威力が気になる!

「前回に比べて今作では原作のいろいろな設定をうまく生かせたと思います」

『SEED DESTINY』の再現ということで、今回も同様の悩みはあったのでしょうか? カオスガンダムの機動兵装ポッドやグフイグナイテッドのスレイヤーウィップなどが忠実に再現されているのには、かなり驚いたのですが……。

細かいネタはいろいろありまして……。例えば、インパルスの「デュートリオンビーム送電システム」もそうです。開発初期では「ボタンを押しっぱなしで覚醒ゲージを少しずつチャージできる」というシステムを実際に搭載し、しばらくの間遊んでました。結構楽しかったのですが、「逃げながらチャージするのはカッコ悪いね」ということでボツに……。でも、前回に比べて今作では原作のいろいろな設定をうまく生かせたと思います。ウィンダムのミサイル、ドムやアカツキの対ビーム兵器など、私自身もどうなるかワクワクしながらプログラマーに発注していました。

―徹底した原作世界観の再現でファンの心を捉えた前作『連ザ』ですが、今回『連ザII』でもやはり世界観の再現にはご苦労があったのでしょうか? また、『SEED DESTINY』の再現ということで、特に気を付けた部分はどのような点でしょうか?

原作世界観とゲームプレイの融合部分ですが、私はSEEDに限らず原作があるゲームについては、毎回この部分を慎重に企画しています。『SEED DESTINY』は、前作から新しく加わった覚醒システムやそのほかの追加・変更点などをゲームとして新しい"遊び"が生まれるようにしつつも、その"遊び"を行なったときに「うわぁ、これってSEEDらしい」と感じてもらえるように落としどころを見付けることに苦心しました。

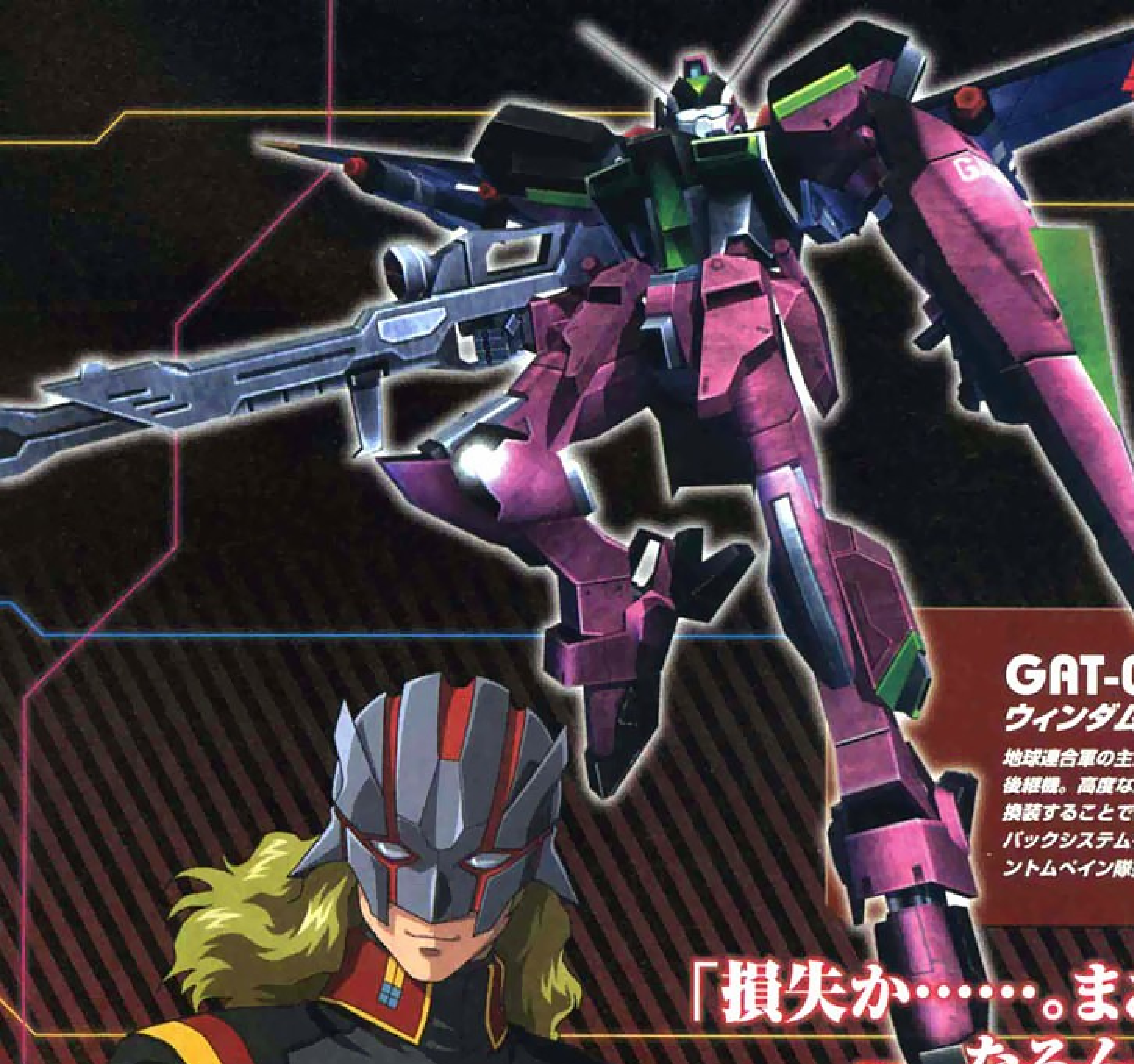
新覚醒の「スピード」などは、まさにSEEDらしい戦闘の瞬間を生んでいると思います。ほかには変形機体でMA変形したときの飛行感とかですね。この辺りの話は、話し出すと長くなってしまいますが。(笑)





戦局の礎たる量産型機

原作では『SEED』の時代からさらに発展したMS技術によって性能を増した『SEED DESTINY』の量産型MSだが、『連合 vs. Z.A.F.T.II』でもこれら量産機が多数登場することが判明した！　今回紹介するのはそのほんの一部だが、本作の登場機体数は40に達するとのことで、そのバリエーション数は推して知るべし!?







GAT-04
ウィンダム（ネオ機）

地球連合軍の主力機として量産された、ダガーLの後継機。高度な空間戦闘能力を持ち、状況に併せて換装することで機体性能を変化させるストライカーパックシステムも継承している。紫色の機体は、ファントムペイン隊長ネオ・ロアノークの専用機。

「損失か……。まあ、そういう言葉になるんだろうね。軍では」





ネオ・ロアノーク



「『ゲーム全体に影響する新しい"遊び"の追加』というものを重視しました」

―前回のゲームシステムのコンセプトはスピード感でしたが、本作のコンセプトは何でしょうか？

基本的に「SEEDらしさ＝スピード感を生かしたMSの空中戦」というコンセプトは変わっていません。その基本的なコンセプトに加えて、「ゲーム全体に影響する新しい"遊び"の追加」を重視しました。前作よりもゲーム的な考えです。

新しいMSを多くそろえられたので、「それでも十分では?」という声もあったのですが、フリーダムやディンなど前作から居るMSも居ますし、インパルスなどをPS2版で既にプレイしてもらっているファンの方々のことを考えると、ゲーム全体に影響する新鮮な要素が必須と考えました。分りやすいところでは覚醒セレクトです。これ以外にも、分りやすいものから非常にさ細なところまでありとあらゆるところを作り直したり再調整することになりました。どうしても作っていると欲が出てしまうんです。少し裏話的になりますが、実験段階ではもっといろいろな新システムがありまして、試してはボツ、試してはボツで、ロケテストの1週間前まで残っていた新システムもあったんです。……これはまた別の機会でお話できたらいいですね。

―「覚醒」システムの変更についてですが、3タイプから選択可能とした今回の仕様にはどのような狙いがあるのでしょうか？

先に話してしまいましたが、一言で言うと新しい"遊び"を新旧すべてのMSに加えたいと思ったからです。2on2で各々が3種類から覚醒タイプを選ぶとなれば、その組み合わせも多くなり、より多くの対戦模様が生まれるのではないかと考えました。前作までの戦いがベースにありながらも、セオリーとなっている戦い方に別のセオリーが生まれる可能性を盛り込みたかったのです。「覚醒ゲージ50%で覚醒を発動できる」ようにしたのも狙いは同じですね。



どうなるステキャン？

前作で大流行した「ステキャン」（ステップキャンセル）だが、『連ザII』では可能なのか？　開発者に直接聞いてみたぞ！

—『連ザ』では強力な回避手段としてステップ後のスキをジャンプでキャンセルするテクニック（いわゆるステキャン）が流行していましたが、『連ザII』ではこのテクニックに関する調整は入ったのでしょうか？

結論からいうと「調整しました」。……、とはいってもステップ部分だけでなく、それらに関係するあらゆる部分に手を入れ、総合的に調整したんです。"ステキャン"の存在は前作の開発当初から分かっていて、元々テクニックとしてできる仕様で作っていたのですが、正直にいうとあそこまで優秀な性能で猛威を振るうとは思ってませんでした。調整において単純に無くすのも問題ですので、考えに考えて最終的な形を見出すことができました。これはぜひ、遊んでみた方々の感想を聞いてみたいところです。


ほとんどスキが無い移動・回避手段だったステキャン。今作での使い勝手は各自で体感してみるしか？

「我らの意地と涙、とくとご覧あれ！」

ウィンダムやムラサメといった最新鋭量産機以外にも、ダガー Lなどの初期量産機の参戦が確認された。左のミサイル装備型ウィンダムなど、換装変更による量産機のバリエーションはかなりの数になるようだ。運用次第では低コスト機体とはいえ、ガンダムをも凌駕する戦力に!?

MVF-M11C
ムラサメ

M1アストレイの後を継ぐ、オーブ軍の新主力量産機。飛行形態MAへの変形機能を持ち、高い空戦能力と汎用性を併せ持つ。クレタ沖でのババー尉らによる特攻のほか、カオスガンダムを連携で撃墜するなど、量産機とは思えないほどの活躍を見せた。



—前作では変形機能のある機体の活躍の場が少なかったですが、変形機体の多い『連ザII』では特に変形について気を遣われた点などはありましたか？

「変形というギミックが逆にMSの足を引っ張る可能性があるのはどうなんだ?」という疑問があり、今作では操作によってブーストダッシュと使い分けられるようにしました。後は変形して大空を飛び回る喜びを盛り込みながらも、対戦ツールとして破たんしないような調整も気を付けました。簡単に想像できる部分としては、逃げ回る戦法が強くなり過ぎたりしないようにとかですね。

—資料によると、ストライクフリーダムはチャージショットで2機の敵機を同時にロックオンできるという面白い新機能を有しているそうですが、この仕様はどのような経緯で採用となったのでしょうか？　また、ほかの機体でもこういった新機能の試みは多く行なわれているのでしょうか？

普通に考えれば、このシリーズでは二人を同時に攻撃するというのはタブーなのですが、「面白ければそれでOK!　大丈夫、バランス調整はできるはず!」っていう変な自信があったので何のためらいも無く採用しました。元々「こんなことをしたい!　あんなアクションを盛り込みたい!」というのは常日ごろから持っていて、ストライクフリーダムのマルチロックオンのアイデアも、実は前作からあったんです。もちろんフリーダムにさせたいと思って。だって、原作でやってましたしね。

—最後に、稼動を心待ちにしているプレイヤーたちへメッセージをお願いします。

原作やこのシリーズにかける私たちの想いをギッシリと詰め込みました。きっとプレイすればするほど、スルメのように味が出てくると思います。

—ありがとうございました。

次号ではシステム、機体をすべて公開！

「原作やこのシリーズにかける私たちの想いをギッシリと詰め込みました」

情報を収集し、開戦に備えよ!!



三国志大戦2
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発 売 日：2006年5月下旬稼働予定
■使用基板：Chihiro™

協力：アシミニ、fan114　Text：カイゼルちくわ

待望の稼動日が刻一刻と迫る『三国志大戦2』。今回は明かされた公式情報を中心に、二人の強豪覇王によるプレイインプレッションも併せて紹介するぞ！

三国志大戦2情報案内

『三国志大戦』の資産について



22ページ

前作で積み重ねてきた武勇や証、兵法などの記録はどうなる？　古参のプレイヤーならだれもが気になる、引き継ぎの情報がついに明らかに！

旧武将カードの能力変更



23ページ

前作で登場した武将カードにも、大幅な能力変更が適用されることは前号までにお伝えした通り。その変更武将カードの全リストを一挙大公開！

新＆リニューアル武将カード紹介



24ページ

新たに参戦することとなる武将のほかに、既存の武将もイラストや能力の変更で生まれ変わる！　今回も判明したこれらの一部を、先行紹介するぞ！

新兵種・新特技・新地形・兵法



26ページ

対戦模様を一変させるであろう、新たな能力やシステムを一挙解説！　稼動に先駆けていち早く新能力を理解し、ライバル君主たちと差を付けろ！

戦いを彩るもの



28ページ

武将の能力に影響を与えるアイテム「戦器」とは？　そして携帯電話コンテンツの内容は？　新たに導入されたネット機能についての情報もついに公開！

ゲームモード紹介



29ページ

三国志ファン待望の一人用ストーリーモード、「群雄伝」とはいかなるものか？　また、大きく様変わりした全国対戦の昇格システムを解説するぞ！

前作の資産はどうなる？

ランキングや君主の位は『2』に移行する際にリセットされるが、『1』で活躍したプレイヤーにはその成績に応じて特典が授与されることが判明！（右端リスト参照）この引き継ぎでしか獲得できない特殊称号も得られるので、誇りに思ってほしい。

また『1』の武将カードも『2』ですべて使用可能だが、新カードとは多少違いが出る。なるべく早めに新カードに変えていくべし！



今まで培った成績は、新たな称号と資産になる。稼働までの残り期間は、一つでも上の称号を目指せ！





君主カード

『1』の君主カードは、更新手続きをしないと『2』では使用できない。タイトル画面でメニューボタン（カード選択ボタン）を押しカードメニューを呼び出して行なう。カードを挿入してからではメニューが出ないので注意！



イラスト：Wolfina

武将カード

前作の武将カードはそのまま『2』のデータに筐体側で変更されて使用できるが、後述の「戦器」が装備できないという欠点があるぞ。『2』では変更の無い武将も含め、すべてのカードがイラストの枠などのデザインが異なる新カードとして刷新される。

引き継がれるものと貰える称号

前作の資産	引き継ぎ後の状態
君主レベル	リセットされる。※「侵攻」という概念に変化
武勇・証	ゲーム中で使用する「金」に変換される。
大会での獲得した特別称号	君主カード更新時に装着中の称号のみ引き継がれる。
覚えた兵法と兵法レベル	そのまま引き継がれる
各種戦績	そのまま引き継がれる
貰える称号について	
覇王で証が500以上	大英雄
覇王で証が6～499個	英雄
覇王で証5個以下or将軍クラスで武勇1540以上	名将
君主カードが3代目以上で、武勇1540未満	宿将

三国志雑記2

記事中では、レアリティを下記のように表記しています。コモン(色:白)=【C】、アンコモン(色:黒)=【UC】、レア(色:銀)=【R】、スーパーレア(色:金)=【SR】と表記しています。また、『三国志大戦2』で初登場したカードは新【○○】と表記しています。

新要素 その1

旧武将カードの能力変更

まずは前作から引き続き登場する武将カードについて、気になる能力や計略の変更点を一挙公開！　また、『2』では排出されなくなるカード（前作のカードは使用可能）も併せて公開しよう。

『2』で能力が変更された旧武将カードと変更内容

No.	名前	変更点
魏		
001	[UC] 于禁	計略が「魏武の強兵」に／連計が追加
002	[SR] 王異	計略が「暴勇の報い」に
004	[SR] 賈詡	計略の効果が変更
005	[R] 郭嘉	知力9→8
006	[C] 郭皇后	計略が「弱体化の連計」に
007	[R] 楽進	勇猛が削除／計略が「魏武の強兵」に
008	[R] 夏侯淵	知力4→6／計略が「魏武の強兵」に
009	[UC] 夏侯淵	知力3→4
010	[R] 夏侯惇	知力7→6
013	[R] 許褚	兵種が弓兵に／募兵が追加／計略が「刹那の怪力」に
014	[UC] 許褚	知力1→2／募兵が追加／計略が「防護戦法」に
015	[UC] 蔡文姫	知力6→7
018	[R] 司馬懿	武力5→6／知力9→10／計略が「攻守自在」に
019	[UC] 司馬懿	武力3→4／計略が「虚脱の連計」に
022	[R] 徐晃	知力3→5／連計が追加
023	[SR] 甄皇后	知力7→6
025	[UC] 曹洪	兵種が弓兵に／武力5→6／知力3→4
026	[C] 曹彰	兵種が槍兵に／知力2→3／計略が「防護戦法」に
027	[C] 曹植	計略の必要士気2→3
029	[SR] 曹操	計略が「魏武の大号令」に
030	[R] 曹操	知力9→8／計略の必要士気7→6
033	[SR] 張春華	武力1→2／伏兵が追加／計略が「雲散霧消の計」に
034	[SR] 張遼	知力7→6
037	[UC] 程昱	知力8→7
039	[UC] 典韋	武力8→7／知力1→2／計略が「刹那の怪力」に
040	[C] 文聘	募兵が追加
043	[C] 満寵	武力3→4／伏兵が追加／防柵が削除
044	[C] 李典	知力7→6／計略が「看破」に
蜀		
047	[C] 王平	計略が「大車輪戦法」に
048	[C] 夏侯月姫	武力1→2
049	[R] 関羽	知力7→8／勇猛、募兵が追加／魅力が削除
050	[UC] 関羽	勇猛が追加
051	[UC] 甘皇后	知力3→4
052	[C] 関平	知力4→5／募兵が追加／計略が「奮激戦法」に
054	[R] 姜維	募兵が追加
055	[UC] 厳顔	募兵が追加／計略が「奮激戦法」に
058	[UC] 黄月英	武力3→4／防柵が追加／計略が「忠義の援兵」に
059	[R] 黄忠	武力8→7／防柵が追加
060	[UC] 黄忠	知力4→5／募兵が追加／計略の必要士気6→5
062	[UC] 周倉	勇猛が追加
063	[SR] 諸葛亮	武力2→3／計略が「八卦の陣法」に
064	[R] 諸葛亮	兵種が弓兵に／武力2→3／伏兵が削除／防柵が追加／計略が「石兵八陣」に
067	[SR] 孫尚香	計略が「的確な援兵」に
068	[SR] 趙雲	知力7→8／勇猛、魅力が追加
069	[R] 趙雲	武力7→8／知力6→4／復活が削除／募兵が追加／計略が「質実剛健」に
070	[C] 張松	知力7→6／計略が「蜀への誘導」に
071	[R] 張飛	兵種が槍兵に／知力4→3／計略が「長坂橋の仁王」に
075	[R] 馬謖	計略の必要士気3→5
076	[UC] 馬岱	知力6→7／計略が「質実剛健」に
077	[SR] 馬超	計略の必要士気5→6
080	[UC] 糜竺	兵種が騎兵に／武力1→2／計略が「的確な援兵」に
081	[C] 糜夫人	知力4→6／防柵、魅力が追加
082	[UC] 法正	計略が「挑発」に
083	[SR] 龐統	知力9→8
085	[C] 孟達	知力4→5／連計が追加
088	[SR] 劉備	募兵が追加
091	[C] 廖化	計略が「奮激戦法に」
呉		
094	[UC] 甘寧	勇猛が追加
095	[C] 虞翻	知力8→7
096	[UC] 黄蓋	兵種が槍兵に／武力5→6／計略が「強化戦法」に
101	[C] 朱桓	知力7→6
102	[C] 朱治	武力3→2／知力5→6／計略が「再起の擁護者」に
104	[UC] 小喬	武力1→2／計略が「流星の儀式」に
107	[UC] 徐盛	武力6→7
111	[R] 孫策	武力8→7／知力3→4
119	[UC] 程普	知力6→5
122	[C] 潘璋	知力3→5／伏兵が追加
123	[R] 陸遜	兵種が槍兵に／知力8→9／計略の必要士気8→7
125	[UC] 凌統	兵種が槍兵に／計略が「強化戦法」に
126	[C] 呂範	知力8→7
128	[SR] 呂蒙	計略の必要士気6→7
161	[C] 闞沢	知力7→6
162	[R] 呉国太	武力2→1
167	[UC] 孫権	兵種が弓兵に／計略が「守成の名君」に
168	[SR] 孫堅	武力9→8／知力5→7／勇猛が追加
169	[SR] 孫策	知力4→3
173	[UC] 呂蒙	勇猛が削除
西涼		
175	[R] 王異	計略の効果が変更
176	[R] 賈詡	知力9→8
178	[UC] 韓遂	知力7→6
184	[SR] 蔡文姫	計略が「望郷の歌」に
190	[C] 臧覇	知力3→4／計略が「火事場の馬鹿力」に
193	[R] 張遼	知力3→6／復活が削除
195	[SR] 董卓	魅力が追加
196	[R] 馬岱	知力4→5
199	[UC] 馬騰	計略が「西方の乱」に
202	[UC] 李儒	兵種が弓兵に／武力2→1
203	[SR] 呂姫	計略の必要士気6→5
205	[R] 呂布	兵種が弓兵に／武力9→10／知力4→2／計略が「飛将の神弓」に
袁		
207	[UC] 袁術	兵種が弓兵に／募兵が追加
208	[SR] 袁紹	募兵が追加
209	[R] 袁紹	募兵が追加／計略の必要士気7→6
212	[UC] 紀霊	知力3→4／募兵が追加
213	[C] 高覧	勇猛が削除
214	[UC] 淳于瓊	募兵が追加
216	[SR] 甄洛	武力3→2／計略が「浄化の計」に
220	[UC] 顔良	知力2→3
222	[C] 逢紀	兵種が攻城兵に／武力2→3／伏兵が削除／計略が「自爆」に
他		
132	[R] 献帝	防柵が追加
134	[UC] 公孫瓚	募兵が追加／計略の必要士気5→4
135	[R] 司馬徽	兵種が弓兵に／防柵が削除
139	[SR] 貂蝉	所属勢力が西涼に／兵種が弓兵に／武力3→2／知力8→5
140	[C] 張宝	計略が「大風」に
224	[UC] 王允	計略が「連環の小計」に
230	[UC] 盧植	武力4→3／防柵が追加

旧武将カードで使用できる新計略

計略名	計略効果	士気	所持武将
魏武の強兵	武力が長時間上がる。	3	[UC] 于禁、[R] 楽進、[R] 夏侯淵
暴勇の報い	武力と移動速度を大幅に下げる。	5	[SR] 王異
離間の計	武力と知力と移動速度を下げる。対象が1部隊の場合、効果が半減する。	6	[SR] 賈詡
弱体化の連計	【連計】武力を下げる。	4	[C] 郭皇后
刹那の怪力	短時間、武力が大幅に上がる。	4	[R] 許褚、[UC] 典韋
防護戦法	ダメージを軽減する。	4	[UC] 許褚、[C] 曹彰
攻守自在	敵の武力と知力を下げる。範囲内に敵より味方が多い場合、味方の武力を上げる。	6	[R] 司馬懿
虚脱の連計	【連計】武力と移動速度を下げる。	6	[UC] 司馬懿
魏武の大号令	魏の味方の武力が長時間上がる。	6	[SR] 曹操
奮激戦法	武力と兵力が上がる。	3	[C] 関平、[UC] 厳顔、[C] 廖化
忠義の援兵	上限を超えて、味方の兵力を回復する。	5	[UC] 黄月英
八卦の陣法	範囲内の味方の数に応じて、さまざまな効果を与える。	6	[SR] 諸葛亮
石兵八陣	敵をランダム移動状態にする。	4	[R] 諸葛亮
的確な援兵	範囲内の最も武力の大きい味方の兵力を回復する。	3	[SR] 孫尚香、[UC] 糜竺
質実剛健	武力が上がり、敵の計略の対象にならなくなる。	3	[R] 趙雲、[UC] 馬岱
蜀への誘導	敵が自身に向かってくる。	3	[C] 張松
長坂橋の仁王	自身の武力が上がり、さらに範囲内の敵が自身に向かってくる。	6	[R] 張飛
再起の擁護者	1部隊を復活させ、武力を上げる。	4	[C] 朱治
流星の儀式	【ため計略】敵城にダメージを与える。	5	[UC] 小喬
金城鉄壁	【ため計略】城ゲージが回復する。	4	[R] 王異
望郷の歌	兵力を徐々に下げる。効果中は自城にダメージを受ける。	5	[SR] 蔡文姫
西方の乱	1部隊を復活させ、武力と移動速度を上げる。効果が終わるとその部隊は撤退する。	4	[UC] 馬騰
飛将の神弓	味方がすべて撤退し、自身の武力が上がる。一定以上武力が上がると、遠弓麻痺矢の効果。	4	[R] 呂布
大風	天候が大風になる。	3	[C] 張宝
自爆	炎によるダメージを与える。効果後、自身は撤退する。	3	[C] 逢紀

『2』では排出されない旧武将カード

No.	武将名
魏	
003	[C] 蒯越
011	[UC] 夏侯惇
012	[C] 牛金
016	[C] 蔡瑁
017	[R] 左慈
024	[C] 甄皇后
031	[C] 曹丕
032	[UC] 張郃
035	[C] 陳宮
041	[UC] 卞皇后
045	[C] 劉曄
149	[SR] 郭嘉
151	[UC] 荀彧
152	[SR] 徐庶
154	[UC2] 曹洪
155	[R] 李典
蜀	
046	[C] 伊籍
056	[C] 呉懿
066	[C] 孫乾
073	[C] 陳珪&陳登
074	[UC] 陳到
079	[UC] 馬良
086	[C] 雷銅
087	[UC] 劉禅
089	[R] 劉備
090	[C] 劉封
156	[R2] 関羽
158	[R2] 趙雲
159	[R2] 張飛
160	[SR2] 劉備
呉	
092	[C] 韓当
093	[SR] 甘寧
103	[SR] 小喬
105	[C] 蒋欽
106	[UC] 諸葛瑾
108	[SR] 孫権
109	[R] 孫権
112	[R] 孫尚香
113	[SR] 大喬
114	[UC] 大喬
116	[UC] 張紘
117	[R] 張昭
121	[C] 董襲
124	[C] 凌操
128	[R] 呂蒙
129	[UC] 魯粛
163	[R2] 周瑜
165	[UC] 徐夫人
170	[C] 孫静
西涼	
180	[UC] 厳氏
183	[C] 胡車児
186	[UC] 徐栄
188	[UC] 鄒
189	[C] 宋憲
191	[C] 張繍
192	[R] 貂蝉
198	[C] 馬鉄&馬休
袁	
206	[C] 袁兄弟
210	[UC] 郭図
他	
131	[C] 邢道栄
133	[C] 黄祖
142	[UC] 張魯
143	[C] 程遠志
144	[UC] 南華老仙
145	[C] 裴元紹
146	[C] 劉璋
225	[C] 何進
227	[C] 何太后
229	[UC] 十常侍

三国志大戦2 雑記

新計略の表にある離間の計と金城鉄壁は、計略名こそ前作と同じだが効果は若干変わっている。また、表に無い計略でも範囲や効果、持続時間などは細かく調整されている。範囲については、カードの表記が変わるほどの調整が加わったのが【R】陸遜の夷陵の炎と【UC】劉備の迅速なる転身。前者は「短くて太い火計」といった感じで、撃つ方向を変えられるように。後者は自分中心の円形になった。

新&リニューアルカード公開！

多くのファンが期待した通り、やはり『2』では多数の新規参戦武将が存在することが判明！　公開された新カードの一部に加え、能力変更武将も併せて勢力ごとの大まかな変更を紹介しよう！

魏

既存武将の変更が多く、後述の「連計」関連の変更も多い魏。従来の常識は通用しない!?



イラスト：獅子猿



イラスト：小城 崇志

前作では出番が少なかった張郃だが、『2』では待望の新【R】張郃が登場。コストと性能のバランスはなかなか。新計略の「刹那の粘り」は、士気3で使える号令系か？　劉備に夏侯淵よりも恐れられた歴戦の勇将が出陣だ！



イラスト：飯田 岳士

【C】曹彰は兵種が槍兵となり、計略も自分の防御力を上げるという守備的なものに変更。これら防御力を上げる新計略は武力によるダメージにしか適用されないが、騎兵の多い魏では撤退しにくい壁役として重宝されるかもしれない。



イラスト：masaki

【R】司馬懿の能力は、武力・知力・計略とほぼ一新され、新カードも同然に！　その計略は範囲内の敵と味方の部隊数によって妨害計略か支援計略のいずれかの効果を発揮するという、汎用性の高い計略だ。諸葛亮と並んで三国志を代表する軍師・司馬懿の知謀が現代に甦る！

蜀

新要素「槍撃」や「募兵」の恩恵を、多く授かった蜀。戦局の中心になることは確実だ！



イラスト：RARE ENGINE



イラスト：風間 雷太

【UC】黄月英はイラストのみならず、特技「防柵」を得た上に武力と計略が変更されている。その計略「忠義の援兵」は、兵力の上限を超えて回復できるというかつて無い回復計略だ。つまりほぼ無傷の武将にも遠慮無く使え、兵力が100%を超えることもあるということで……強過ぎ!?　新特技「募兵」を持つ武将も多く、蜀の回復力は驚異的なものになったようだ。



イラスト：masaki

【SR】諸葛亮の新計略は、範囲内の部隊数で効果が変化する号令だ。三国志最高の軍師、ついに本領発揮か!?



イラスト：三好 載克

【UC】関羽も地味に「勇猛」を持ち、パワーアップ。とはいえ2.5コストは高い。また、蜀の槍兵は大部分が強化されているぞ！



イラスト：岡田 芽武

本当に1コストか？　と疑う程の高性能を見せたのは新【UC】姜維。しかも計略で武力アップ＆敵計略にかからなくなる!!

他

南蛮の武将を迎え、一気にデッキ構築の幅が広がりそうな他勢。象兵を中心に、戦場をかき乱す台風となることができるのだろうか!?



イラスト：夢路 キリコ

【C】孟優は南蛮王・孟獲の弟。物語では、孔明に偽りの投降をしたものの、あっさり見抜かれ薬入りの酒で酔い潰され兄共々捕らえられたお人。あの兄あってのこの弟（笑）。しかし本作では自分の兵力を回復する計略「象の休息」を持つ象兵という、かなり気になる武将に！　コストも手ごろで、活躍できそうな予感？



イラスト：原 友和

新【SR】孟獲は、物語に忠実な「復活」三つ持ち。撤退しても数カウントで復活!!　計略の「南蛮勢の大攻勢」の効果対象勢力が気になる。



イラスト：獅子猿

他勢に珍しい武将コスト2の新【R】祝融。計略は象兵版の「猪突猛進」と思われる。戦場を駆けめぐり、敵の布陣をズタズタに引き裂く!?

三国志大戦2

新【R】司馬懿の計略「攻守自在」は、範囲内に味方の部隊の方が多く居る場合は号令計略に、敵の部隊の方が多く居る場合は妨害計略になる。そして新【SR】諸葛亮の「八卦の陣法」は、範囲内に居る味方の部隊数によって武力上昇や兵力回復など、その計略の効果が大きく変わる。状況によって自由自在に使い分けができる、二大軍師のその新たな計略の威力やいかに!?

呉

新カード・変更カードともに多い呉は、弓と槍が充実し、さらに守りが堅固になる！



イラスト：風間雷太



イラスト：RARE ENGINE

新【R】甘寧は一部隊に対して同時に麻痺矢を放つという「双弓麻痺矢戦法」を引っ提げて登場！　武力も【R】太史慈と同じ8だが、知力が2という点が少し不安か？　既存の弓兵武将の中にも武力が上昇した人物が何人かおり、呉は全体的に弓による攻撃力が底上げされているようだ。今後は弓兵も、積極的に攻勢に出る時代なのか!?



イラスト：Wolfina



イラスト：風間雷太



イラスト：三好載克



イラスト：okome

新「R」孫策の計略「雄飛の時」の効果が気になるところ。計略範囲から個人強化系と予想されるが、呉軍によくある撤退系計略でないことを祈りたい。【SR】呂蒙は、ついに計略の消費士気が7に……。その強さからすれば妥当な修正か。【R】陸遜の計略範囲は、前方円形ならぬ、前方方形に変更されていた。【UC】黄蓋は1.5コストで武力6の、槍兵に変更されたが計略が強化戦法に（涙）。

涼

騎兵の天下は相変わらずの西涼だが、気になる武将が!?　その強力なスペックとイラストに、早くも注目が……。

新【UC】董白はあの暴君・董卓の孫娘で、15歳にもならないうちから官位と領地を与えられたという少女。彼女の持つ計略「退路遮断」は、計略名から敵を城に戻れなくするような計略が予想される。西涼軍の特性を生かした計略とのコンボはかなり強力そうだ。董卓配下の李傕＆郭汜は、にらみ合うイラストに変更。董卓亡き後、対立した二人を表すものに変更された。



イラスト：音楽ナスカ



イラスト：ファントム

袁

今までは活躍の場が少なかった袁軍だが、新特技の追加や計略、兵種の変更で立て直し！　大兵力の力を生かせるか？



イラスト：TOHRU

【R】袁紹には新特技「募兵」が付き、安定度がかなり増した！　しかも「栄光の大号令」の消費士気が6になったということで……まさか士気が多い時の上昇武力値も増えるのか!?　ほかにも「募兵」を獲得した武将や、兵種や計略がより実用的になった武将がおり、勢力全体も強化されている。

霊帝、袁紹と主君を裏切り続け、官渡の勝敗を決定付けた男がこの新【C】許攸。新能力「連計」を持つことと、コスト1で武力3、知力6はなかなか。士気2で使える速度上昇計略を持つ、気になる攻城兵だ。



イラスト：仙田聡

覇王の目

fan114

大幅に変更された【R】司馬懿。能力値は武力・知力ともに1上がり、計略も状況によって使い分けられる「攻守自在」に変更。間違い無く強化されているので使うしか無い！

新【UC】姜維は、待望のコス1武力4槍!!　蜀単一デッキ使いは狂喜乱舞だろう（笑）。知力も4あり、1コストの中で一番優秀な能力値。蜀単一デッキはもちろん、ワラワラデッキなどでも活躍するだろう。1コス枠は姜維で決まりか!?

新【SR】孟獲はコスト2.5で武力6知力2と、能力的には高くはない。しかし、さすが孔明に7度も挑んだ男！　「復活」×3と、やる気満々（笑）。何度撤退しようとも、気が付けばそこに南蛮王！　というのを期待したい。計略は効果対象が気になるところだが、範囲内に居る武将の武力を上げると思われる南蛮王の大号令。必要士気5で使えるので、復活の速さと計略の軽さを生かせば十分な存在感を発揮できる。

アシミニ

今まで、ただ「甘寧が好き！」という理由だけで使っていたみなさま。ついに使える甘寧が登場！　しかも、イラストが豪雷5本落ち並の脳天直撃なカッコ良さ！　性能面でも単独での足止め効果が高く、馬弓混合デッキに可能性あり。

また、呉には新【R】孫策も参戦。これまでの孫策といえば計略後の撤退が代名詞。今回新たに追加された新【R】孫策だが、能力自体はそれほどでもないが、新計略の「雄飛の刻」の効果に期待。計略後に撤退しないことを祈ろう。

【SR】諸葛亮にも大注目。妨害系・ダメージ系には二人がけ、武力押しには三人がけなど臨機応変に操れる。号令2種類がけが難しかった蜀。今後は、大徳で武力が上がった関羽が、八卦の陣法でさらに強化されて攻めて来る？　恐ろしい!!

曹操・劉備・孫権の三人には、新たなレアリティー「群雄英傑」版のカードが追加されているが、これらはスターターにのみ入っていて、筐体からの排出カードでは入手不可能となっている。なおスターターパックはどの勢力のものが出るのかは相変わらずランダム。これらを手に入れたいならスターターを買いまくるのもいいが、トレードで手に入れる方が無難かも……？

新要素その3 新たな兵種・特技・地形の追加

ここでは兵種や特技などについて、新たな要素を一挙に解説するぞ！　稼動に先駆けてその性質を理解しておけば、開幕ダッシュで有利になること間違い無し。今すぐ頭にたたき込もう！

ワイパーに代わる槍兵の要!?　新動作「槍撃」

従来は無敵槍部分で相手をなぎ払うテクニック、「槍ワイパー」による攻撃がセオリーだった槍兵だが、『2』では新たな攻撃方法「槍撃」を獲得！　これは無敵槍を一瞬1.5倍ほどの長さに伸ばす攻撃で、迎撃範囲を伸ばすのみならず、相手に当てれば一方的にダメージを与えることが可能だ。

出し方はすぐに慣れることができるほどに簡単な上、低武力の槍兵でも連続で当てればかなりのダメージを出せる安定度を持つ。単なる白兵戦のみならず、防柵の向こうにいる敵にダメージを与えたり、攻城時の槍マウントの範囲をさらに広げつつ相手の自城突撃にプレッシャーをかけたりと、使える場面はかなり多い。今後、槍兵の必須技になることは必至だ！

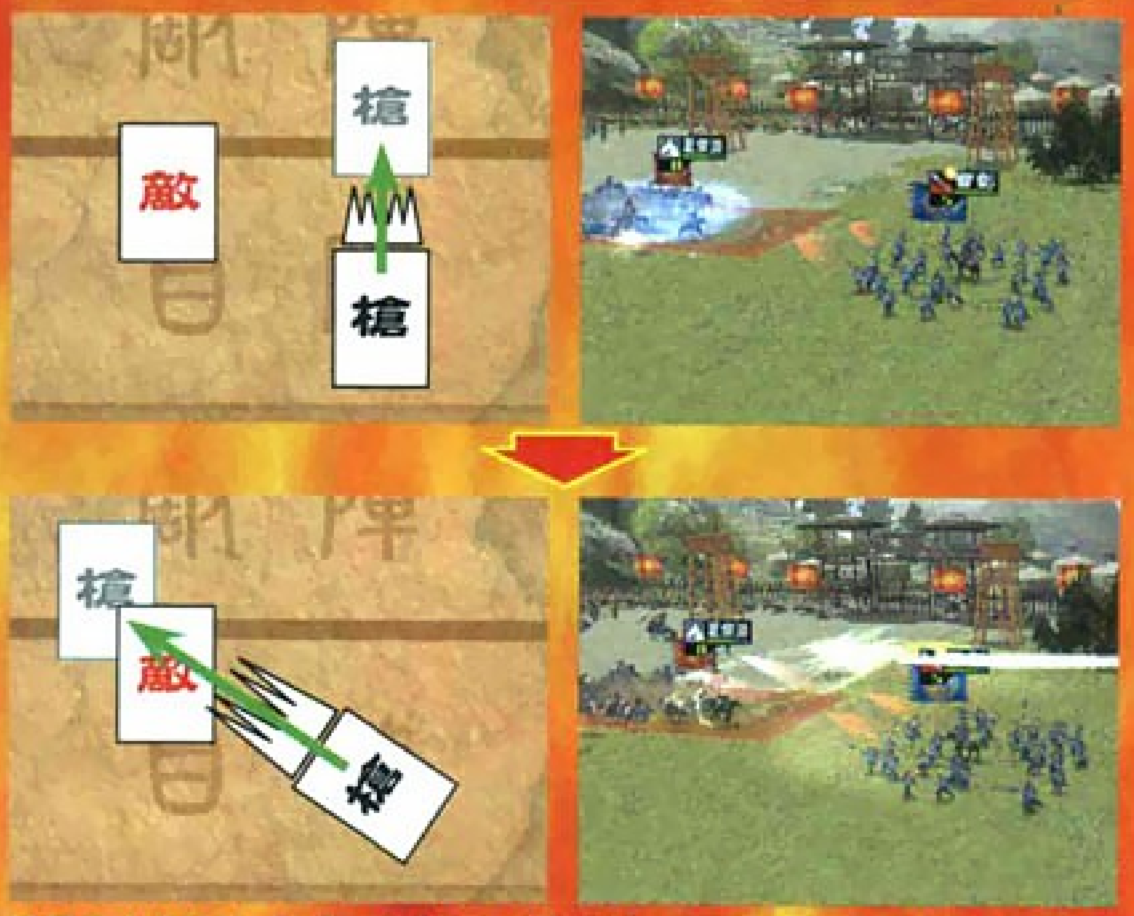
～槍撃の特徴～

- 一定方向に動き続けた後に進行方向を変えることで出せる
- 当てた敵部隊に一定のダメージを与える
- 無敵槍と同じく迎撃が可能



これだけ離れていても迎撃が可能。槍兵のプレッシャーが増大した！

槍撃の出し方の一例



槍撃を出すには、まず一定方向に少し動き、出したい方向に方向転換すればOK。連続で出したければ、相手の手前で左右（上下）に往復しつつ出すといい。相手の接近や離脱に合わせて、距離をキープするのも楽になる。

その突進は止まらない！　新兵種「象兵」

新兵種「象兵」は、下記の通り意外と俊敏で、かつ攻城力にも優れたバランスのいい兵種だ。だが、その特筆すべき特徴はそのバランスではなく、騎兵と同じく一定距離の助走を経て発生するオーラ。このオーラが出た状態で敵兵に触れた場合、なんと敵兵を「弾き飛ばす」ことができるのだ！

相手の移動や配置をかき乱すことがどれだけの効果を生むかは、「挑発」の強さを知っているプレイヤーにならすぐに理解してもらえるだろう。しかもこのオーラは騎兵のそれと違って敵や防柵に接触しても消えず、まるでサッカーボールでドリブルするように相手を弾き飛ばし続けられる。普段の戦闘のみならず、城付近での攻防ではかなり重要な働きをしそうだが……？

～象兵の特徴～

- 一定距離移動し続けるとオーラをまとい、接触した敵部隊を弾き飛ばす
- オーラは敵部隊に接触しても消えないが、ダメージボーナスや弓などのダメージ軽減は無し
- 移動速度は「弓兵＜象兵＜騎兵」
- 攻城力は「象兵=槍兵=歩兵」



さすが象、人間では止められない。ひそかにかわいいのも魅力（笑）。

象兵の特殊能力


写真からも分かるように、オーラをまとった象兵は、接触した敵武将を弾いて強制移動させることができる。弾く距離は防柵や櫓に部隊が当たった場合と同程度だが、連続で弾けば相当な距離に……。ただし、弾くたびにお互い接触ダメージを受けるので、永遠に弾き続けることはできない。

戦略の幅が広がる！　新特技「募兵」

新特技「募兵」は、部隊が「戦闘状態ではなく、戦場で静止している状態」にある場合、【UC】甘皇后の「回復の舞い」のように、その部隊の兵力が少しずつ回復する能力だ。なお、この「戦闘状態」には攻城状態や弓で射られている状態も含まれ、その間は静止していても回復はできない。

城に戻らなくても兵力が回復できるという、移動力が低い槍兵にとって特に有効な能力である「募兵」。攻城やそのサポートで消費した兵力を交互に休んで回復するなど、今までに無い攻勢が組み立てられそうだ。主に蜀の武将が多く持っているが……、槍撃とともに、蜀の最終兵器となるか!?


「回復の舞い」や「増援の法」のように、城からわらわらと兵士が追加される。回復ペースは早くないが、士気も兵法も無しで回復できるため、相手にとっては脅威だろう。



イラスト：夢路 キリコ

この関平のように、蜀には「募兵」が追加された武将が多い。また、魏や袁にも何名か追加された武将が居る。

三国志大戦2 雑記

新たな動作「槍撃」と新兵種「象兵」は、それぞれ出し方、使い方にかなりクセがある。槍撃は焦ると全く関係無い方向に出てしまうことが多いので、まずはゆっくりと相手の前（横）を横切る動きから方向転換、という動きを繰り返し、「一定方向に動き続ける」のがどれくらいの距離なのか、体で覚えよう。象兵の弾きは相手を弾く方向の調整が結構難しいので、これも体で覚えてほしい。

部隊の位置取りがより重要に！　新特技「連計」

新特技「連計」は、その特技を持つ武将と「連計」に対応した計略を持つ武将が戦場にそろって、初めて威力を発揮するという、今までに無い形の特技だ。その効果は「連計」対応の計略の範囲が大きく広がるというもので、武将の配置の仕方によっては、従来の常識では考えられないような範囲に計略を放つことができる。

ただし「連計」の特技を持つ武将が戦場に居ない場合、「連計」対応計略の範囲はほぼ皆無で、その武将と乱戦している武将を何とか巻き込める程度にしかならない。そのため、相手としては「連計」の特技を持つ武将を倒したいところ。その武将の配置や戦闘、周囲に張る伏兵など、布陣を巡る駆け引きがさらに白熱しそうだ！

～連計の特徴～

- 連計の計略持ちと特技持ちが戦場に居ると効果を発揮
- 上記状態で連計の計略を使うと、特技持ちとの間を直線で結んだ範囲が効果範囲になる
- 特技持ちが戦場に居ない場合、計略の範囲はほとんど無い

計略持ちと特技持ちの2部隊が必要



イラスト：RARE ENGINE　イラスト：Wolfina

「連計」持ちの武将は魏に多い。対応する計略は、魏の【C】郭皇后や【UC】司馬懿などが持っているようだ。

部隊配置による効果範囲の変化

●連計の特技持ちが1部隊の場合





●連計の特技持ちが2部隊の場合



上にある2枚の写真のように、「連計」持ちの武将と対応計略持ち武将の間をつなぐように、計略の範囲が現れる。「連計」持ち武将が2部隊以上居る場合は、左写真のようにそれぞれの「連計」持ち武将と計略持ち武将との間に、計略範囲が発生する。

「連計」関連の武将には「伏兵」を持っている武将もおり、対戦相手にとっては範囲が読めないことがかなりのプレッシャーになりそうだ。

ときには突っ込む勇気も必要!?　新地形「野火」「毒沼」

マップ上に存在する地形にも、新たに「野火」と「毒沼」の2種類が追加される。どちらも中に入った部隊の兵力を少しずつ奪うものだが、荒れ地のような移動力を下げる効果は無く、入ってもすぐに抜け出すことができる。あえて危険を承知で駆け抜けるのも、奇襲となるか……？



これらの地形に踏み込むと、毒系計略を受けたときのように兵力ゲージが赤く点滅し、少しずつ兵力が減ってしまう。



武将配置画面でも、写真のような警告文が。なお、これらの地形は踏み込んだ部隊の「伏兵」を解除する効果もあり、最初に「伏兵」持ち武将を配置すると、解除状態で戦闘が開始される。

いち早く順応せよ！　兵法の変更点&追加要素

兵法に関しては『1』のデータが継承されるが、何と「再起の法」に大きな変更が！　撤退した部隊をすぐに復活させるのではなく、レベルに応じて復活カウントを減らす兵法になってしまった。この効果でカウントがゼロになればすぐに復活できるものの、従来の「天啓の幻」などを使った全滅覚悟の戦法は不可能に……？　今後は「連環」と「増援」の二大兵法時代になるのか!?



あの「再起の法」が、とうとう弱体化。強力ではあるが、今までのように戦法の軸にはなりそうにない……。

また、『2』からは兵法に「外伝」という副次効果が付くようになる。この副次効果は本家の兵法には遠く及ばないささやかな効果しか生まないが、兵法と外伝の組み合わせでさらに戦略の幅が広がりそうだ！



写真では「連環の法」の解説ウインドウの下に、「速軍」「士気」という表示が。これが「外伝」だ。



相手に連環の法をかけつつ、自軍の防柵を外伝「再建」で復活。強力な組み合わせを探そう!!

覇王の目

fan114

槍撃は、一瞬無敵槍が伸びて敵部隊に一定のダメージを与えられる新動作。単純にリーチが伸びたため、これまで以上に広範囲へのけん制が可能になり、乱戦を避け一方的にダメージを与える手段としても安定している。槍撃をいかに効率良く狙った方向に出すことができるかが、槍兵を扱う上でのカギとなるだろう。

ぶつかった敵部隊を弾くという象兵の特殊能力。活用法としてすぐに想像できるのは、敵部隊の攻城を弾いて防ぐ、逆に味方部隊の攻城を阻止している敵部隊を弾いてフォローする、といったところか。味方の槍兵に敵部隊が乱戦を仕掛け、無敵槍を消したところに騎兵で突撃を狙ってきた際、象兵で乱戦中の敵部隊を弾いて無敵槍を復活させ迎撃を取る、といったこともできそうだ。

アシミニ

象兵は操作感が面白い！　相手を強制的に移動させるのは、自分が使うとそう快だが、相手にした場合は厄介。特に、弓兵で相手にする場合は対策が必要。弓兵側は強制移動させられた場所にカードを配置し直さないと、元の位置に戻ろうとする＝弓攻撃をしてくれないため、シビアなカード操作が求められる。

一方、新特技の募兵は黙っていれば兵力が回復するため、開幕終了系で押し込まれたり、弓マウントを取られるともん絶!?　募兵持ちを使う側も、動くべきか動かざるべきかの判断が新たに必要となった。

連計はデッキがある程度固定されるため、反計対策や計略範囲に相手を捉えるのが難しそう。ただ、全員を捉えたときの「してやったり感」は、軍師気分に浸れること間違い無し！

兵法の「外伝」はかなり強力に見えるが、その効果は本来の兵法の10分の1程度。例えば外伝「増援」で回復する兵力は視認できないほどわずかで、外伝「正兵」などはあっという間に効果時間が終わってしまう。とはいえ、やはり副次効果が有るのと無いのとでは、僅差の勝負を分ける要素になりうるので、次ページの外伝獲得方法を熟知し、有効な外伝の組み合わせを模索してみてほしい。

新要素 その4

戦いを彩るもの

『2』では対戦終了後、兵法のレベルを上げるアイテムや、武将に装備させる「戦器」を入手できるという新事実が判明！　プレイ後の楽しみがさらに広がるこの要素、さっそく解説しよう。

対戦終了後にアイテムなどが貰える！

全国対戦や一人用などのモードを問わず、プレイ終了後に突然何かを発見する演出が入ることがある。下写真のつづらの中からは、ランダムでアイテムを入手できるぞ。



対戦終了後に、ときどきこのような演出が。つづらのサイズには大小が存在する。中身と何か関係があるのだろうか？

兵法関連アイテム



兵法書は未修得の兵法を覚えられるアイテム。宝玉は対応する兵法のレベルを上げるが、必ずゲーム中で使っていた兵法の宝玉が出るわけではない。外伝は逆に、試合で使った兵法に外伝を付与するもの。既に外伝が付いている場合は交換するかを選べる。



兵法の成長は、これらのアイテムを拾うことで行なうようになる。育てたい兵法を無理に対戦で使っていく必要は、これでなくなった。

武将能力を伸ばす戦器



「戦器」は全武将に専用のものがあり、各武将の特徴を現すものばかり。その効果も十人十色で非常に豊富だ！

つづらから入手できる「戦器」は、武将の能力をアップさせる特殊なアイテムだ。獲得した「戦器」は君主カードに記録され、「戦器」を持っている状態で対応する武将を使用すると、特殊なボーナスがその武将に適用される。はっきりと分かるほど大きな効果はないが、多少でも武将が強化されるのは非常に心強い！

気になる戦器の種類だが、【UC】劉備の「伝家宝刀」などといった物語に関連するものに加え、【UC】盧植の「孫子」、【UC】夏侯淵の「白銀鉄騎」など、その武将の特色に合ったものが用意されているようだ。効果も単純な攻撃力強化などの他に、兵力アップ、突撃ダメージアップなど実に多彩。手に入れた戦器によって、使う武将を変えてみるのも面白そうだ！



【UC】張飛の戦器「蛇矛」のように、複数の効果を持つものもあるようだ！

装備している戦器の確認



武将登録画面でメニューボタン（カード選択ボタン）を押すと、所持している戦器を確認できる。所持していれば、装備は自動的に行なわれる。

敵軍装備戦器の確認

対戦時には武将配置画面でメニューボタンを押すことで、相手の武将が戦器を装備しているか、またその効果内容も確認できる。対戦の僅差が勝敗を分ける局面でその効果が影響することもあり得るので、対戦時には常に相手武将の戦器の有無を確認しておこう。



携帯電話用コンテンツ

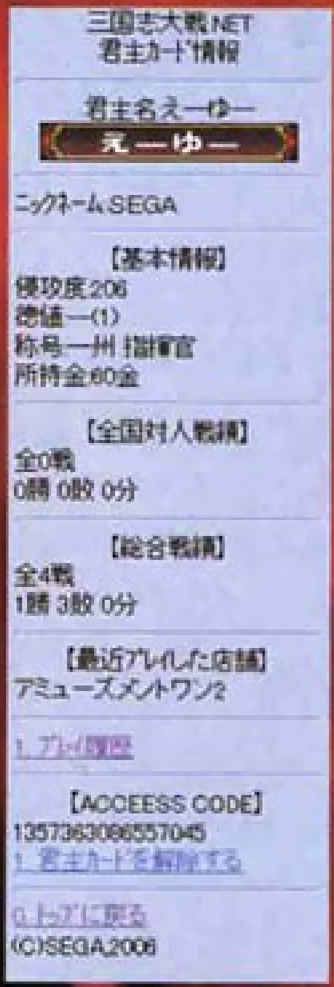
「三国志大戦.NET」とは!?

ついに『三国志大戦』にも、携帯電話コンテンツが開設される！　その機能は、ゲームを大いに盛り上げるものばかりだ。新たな情報＆コミュニケーションツールとして、ぜひ加入しよう！

成績確認だけじゃない!?

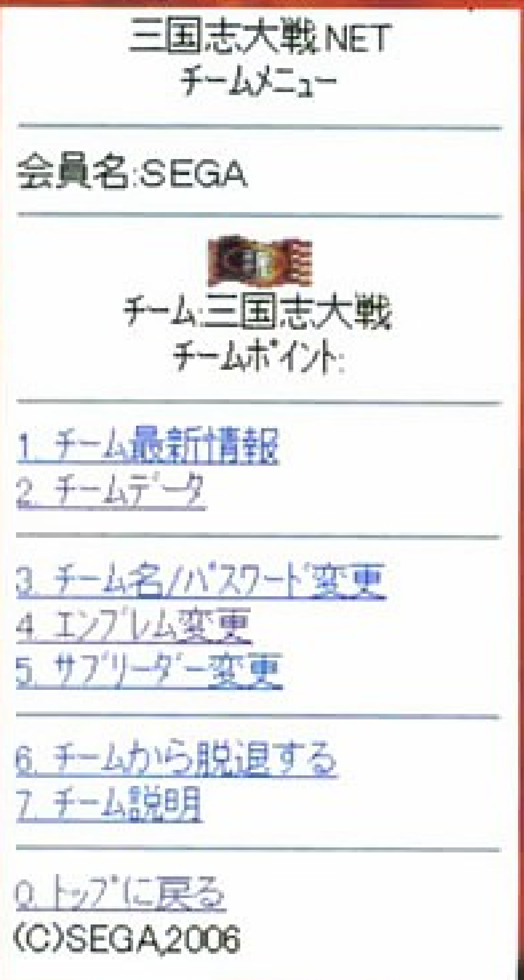
いよいよ『2』の稼動とともにサービスが始まる、携帯電話専用サイト「三国志大戦.NET」（対応キャリア、料金は右記）。最近のプレイ履歴や自分の成績を確認できる上、対戦相手の履歴（使用デッキなど）までチェック可能という充実の内容に加え、なんと紛失した君主カードの再発行や、チーム結成もこのサイト一つで可能になるとのこと！

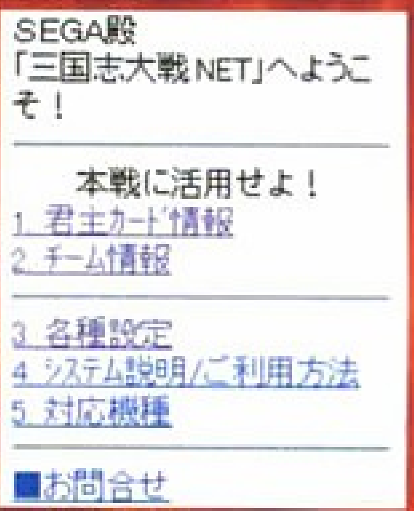
ほかにも壁紙や着ボイスなどといったダウンロードコンテンツに加え、オリジナル壁紙などがもらえるミニゲームアプリなど、多数のサービスが予定されている。ファン待望の機能満載のこのサイト、『2』ともども稼動開始を楽しみに待ってほしい！



なんと、『2』ではチームを組むことができる。コミュニティーが充実しているゲームなだけに、チームぐるみでの対戦などもかなり熱そうだ。魏同盟など、単一勢力を使うプレイヤーがチームを組んだり、「二喬ファン倶楽部♥」なんてチームも結成されるかも？　群雄が徒党を組んで勢力争いをする時代がやってくるのは間違い無い!?

本稼動時にはプレイ履歴のほかに、突撃した回数や攻城した回数などといった細かなデータも閲覧できるようになる予定だ。メモ帳片手に対戦履歴を記録してきた研究熱心な人も、今後はその労力を惜しまず対戦につぎ込めるぞ！　また【基本情報】にある「徳値」というものが気になる。前作にあった「証」のようなものだろうか？





「三国志大戦.NET」は、i-mode(docomo)、Vodafone Live!(Vodafone)、EZweb(au)に対応する予定だ。月額315円（税込み）の有料サービスになるが、内容はその値段以上のものになりそうだ！　1プレイ分の料金で毎月数多くの情報を仕入れられる上に、君主カードを無くしても大丈夫という（これかなり重要）保障まで付いてくるのだから。

三国志雑記2

戦器の効果は文面だけを見ればかなり強力なものに見えるが、その実際の効果は本当に「目に見えるか否か」といったわずかな差でしかないとのこと。だがもし同じ武将がぶつかり合った時、戦器がある武将と無い武将ではわずかでも差が出るわけで、前作の【R】周瑜や【SR】董卓のような、よく使われる主力武将の戦器は何としてでも手に入れたい。拾えるように毎回祈るしかないのか……!?

新要素その5

ゲームモードが一新！

前作から『2』への移行で「品」や「覇王」のシステムが一新され、ここに君主たちの新たな戦いが始まる！　新階級システムの解説に加え、ここでは新たな一人用モード「群雄伝」も紹介するぞ。

新モード『群雄伝』

前作では少し味気無い印象があった「一人用」だが、『2』では「群雄伝」となって一気に内容が充実！　魏、蜀、呉の三勢力それぞれの物語を、プレイヤー自身の手で紡いでいく内容になる。三国志ファンなら感涙ものの名合戦や名場面が、COM（CPU）戦を通じて再現されるのだ！　また、勝利条件というものが設定されているのも特徴的だ。普通に勝利する「通常勝利」、落城されなければOKの「生存」など物語に沿った条件を満たすために戦うのは、これまでの大戦とは一味違った面白さを持っている。

また「群雄伝」では従来の一人用モードとは違い、一戦目で勝利すれば全国対戦のように連戦ボーナスが発生し、200円で二戦目に進める。三戦目は存在しないが、二戦目に進めれば武将カードも二枚排出されるのは非常にありがたいことだろう。



黄巾の乱から始まる、魏蜀呉の物語。COM戦の前後にストーリーパートが入り、COMとの対戦中にも物語に関係したイベントが発生する。



長き戦いの人生を送った乱世の奸雄・曹操の物語を描く「魏伝」。苦境も多かった覇王の物語に、苦戦は必至か!?



漢室復興のため立ち上がった大徳の人・劉備の物語「蜀伝」。忠義の臣下たちとのドラマチックなイベントが多そうだ！



孫堅、孫策、孫権と、三代に渡る孫呉の歴史をつづる「呉伝」。侵略に多く遭った国なだけに、決死の防衛戦が続きそう？

デッキ次第でイベント発生！

必ず発生する基本イベント以外にも、使用する武将カードによってイベントが発生する。正史・演義・武将カードの裏面を読めば、どの武将がそのカギを握るか推測できる。ただし、追加イベントは『2』の武将カードでしか発生しないので、隠しイベントをすべて見たいなら武将カードのコンプリートは必須か？



武力の大幅上昇や士気上昇など、敵のイベントは強烈な効果を伴うものが多い。こちらの士気を0にすることもあるぞ。こちらもイベントを起こして対抗だ！



上の写真は、イベント達成率確認画面のもの。このように物語の一章ごとに、8～10前後のイベントが用意されており、章ごとに表示された武将（写真では【R】孫堅）だけでは全イベントを見ることはできない。また単にデッキに入れただけでなく、計略を使うなどの隠し条件も満たす必要がある。極みは遠い……。

全国対戦モードの変化

『2』では従来の指揮官・将軍・覇王という階級に代わり、新たに君主として中国大陸を侵攻し領土（州）を一つひとつ獲得していくシステムに変更された。

対戦の勝敗によって「侵攻」という値が増減し、これが一定値になるとその州を支配するための「征圧戦」が発生。特定の条件（5戦中2勝せよ、など）が提示され、これを満たすと州を制圧して、次の州へと侵攻を開始する。この獲得した州の数が、プレイヤーの強さを示す指針となるのだ。



征圧戦が発生するまでは、前作の武勇のように対戦で「侵攻」の値を稼いでいく。征圧戦に失敗すると侵攻がある程度下がり、また一定値になるまで征圧戦はお預けになるが、一度次の州に進むことができれば、侵攻が0以下になる状況でも前の州に戻されることはないので、昇格から即降格ということはない。



対戦を重ね、侵攻を進めていく。そして一定値に達すると……、



征圧戦発生。条件が表示され、次の対戦から征圧戦に突入!!



条件を満たせば、次の州へ進軍！　再び侵攻を開始せよ！

各ランクの君主によるインプレッション

大英雄　fan114（元五虎将、覇王）

数多くの追加要素により全国対戦はもちろん、一人用も充実し、遊びの幅が広がってすごく楽しみ♪　元五虎将としては、カードの再発行制度もかなりうれしい。自分の犠牲（自業自得）も少しは貢献できたかな？　なんて思ったり……。あんな思いは二度としたくないですし、全国のプレイヤーにもしてほしくないですからね！　セガさん、ありがとう!!

英雄　アシミニ（名士、覇王）

とりあえずイラストがカッコいい！　新【R】甘寧はもちろん、全体的に無限回収したいようなカードが満載。一人用の群雄伝がだれでも楽しめる仕様になったのは最高！　地味な変更だが、一人プレイでも武将カードが2枚排出されるので、小中学生や女性も楽しめること間違い無し。カードもゲーム性もかなりレベルアップ！　これはやるしかない!!

名将　蒔栄慧（二品編集）

大幅なデッキ変更をすること15回以上。飽きっぽい自分としては、新カードの追加がうれしい限り。特に【UC】董白はルックスだけでなく計略に注目！　詳しい内容は分からないが、敵の帰城を妨げる計略であれば、士気が2と軽く、せん滅力が高い計略とうまく組み合わせれば強力だろう。もちろん、今回掲載した新カードはごく一部。未公開のカードにも期待大！　です。

宿将　竹輪Mk-Ⅱ（四品ライター）

兵法の育成方法変更や群雄伝の追加などにより、これから始めたいという人や、全国対戦中心の気風に遠慮していた三国志ファンなどにも門戸が開かれた『2』。ぜひこの機会に、未体験の人にも本作の魅力を知ってもらいたいです！　そうして腕を磨いたら、やがては全国対戦に参戦し、新たな風を巻き起こしていただきたい!!

三国志大戦2

「群雄伝」では魏・蜀・呉伝の三種類の物語が用意されているが、それぞれのモードは対応した勢力の武将をデッキに使わずともプレイ可能だ。またデッキに組み込んだ武将によるイベントは、「2」の新カードでなくては発生しない。同じ章は後で何度でもプレイすることができるので、まずは旧カードで物語を楽しみつつカード収集を進め、後からイベントを満たしていくのがオススメだ。

コンポーザーコメント&新曲リスト
MUSICS

ロケテストで公開された12曲に、村井聖夜さんとTOMOSUKEさんから届いたコメントとともに2曲の新曲をご紹介！



LONELY FEEL
fragments
song by 秋桜

村井 聖夜

SAYAとEMIの透き通るハーモニーを贈ります、「秋桜」。

第3弾の「fragments」は、これまでの「自然」、「癒し」というテーマから視点を少し変え、「人間」、「心」をテーマにしてみました。原曲は、数年前に個人的に作って気に入っていたもので、外には出さずに手元に暖めていたのですが、彼女らのハーモニーならこの曲にきっと合うと確信して、封を解きました。切ないながらも、ジワリと勇気付けられる、そんな感じに仕上がったかなと、自分としてもお気に入りの曲になりました。

今作のポップンのテーマは「FEVER！」。古今東西の時代と地域を越えた「ダンス」、「舞踊」といった、とにかく音楽に合わせて体が思わず動いてしまう曲というコンセプトで、全体の方向性をくくっています。

そんな中での「fragments」は異質かもしれませんが、休息のダンス音楽、「アンビエント」という位置付けでしょうか。DISCOでアツくFEVER！　した後のほんの一息に、「秋桜」と一緒に体を休めてください。







MONDO ROCK
CODE NAME：APRIL
song by
TOMOSUKE

TOMOSUKE

むかーしむかし、モンドストリートという曲があったそうじゃ……。

モンドロックはモンドストリートの続編であり、女スパイがテーマというのも共通です。女スパイなので、お色気シーンは必須。メインウエポンだからね、お色気は。そんなわけで、第一回にゃんにゃんボイスコンテストを行ない、古今東西のお色気にゃんにゃんボイスを吟味精査して曲に投入しました。この曲のデモをはじめて聞いたチームの方々は顔真っ赤にしてもじもじしながら『ち、ちょと、お色気がすぎます！　いやん！　不潔です！（ポッ）』と言いながら、まるで紙袋をかぶされたにゃんこのように一斉に後ずさりしていったのをよく覚えてます。

そんなわけで、お色気すぎるのはちょっと……ということで仕方無く、直し……ませんでした☆　だってお色気とったら僕は僕でなくなるもんねブーブー。そのまま収録！　キャホーイ！　お色気キャホーイ！

途中ボタン音にアサインしてあるので、連打して『すけべですねぇ！』とでも顔真っ赤にして言ってみてください。

新曲リスト第1弾！

アルカディアが稼動に先駆けて曲リストの一部をゲット！『FEVER！』というだけあって、ジャンル名にはディスコ風な曲もちらほらとありつつ、楽曲の幅広さは健在。

″ガールズパンクスタイル″でパンクにFEVERするもよし、″レイジャズ″でちょっと大人にFEVERしちゃうのもヨシ！　FEVER道の奥は深いのだ。

版権曲では、「魅せられて」や「おどるポンポコリン」など、曲名を聞いただけで頭にメロディが流れ出してしまうような超有名曲も収録されている。

まだまだある紹介できなかった新曲は、稼動までのお楽しみにしておいてほしい。

ジャンル	曲名	アーティスト
エーゲ	魅せられて～エーゲ海のテーマ	MAKI
ポンポコリン	おどるポンポコリン	♪♪♪♪♪
アリプロ	愛と誠	ALI PROJECT
エレディスコ	電気ダンス	フレディ波多江
ガールズパンクスタイル	旅立ちの唄	Tatsh feat.JunkoHirata
キャバレー	マッシュな部屋	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI
スペースワルツ	flutter	裕紀子＋V.C.O.
トライ▼ユーロ	Let's go out!	ウッチーズ♡Noria
トライバルポップ	Gradation	The Natural Mahoganies
トランスランス	full-consciousness green	D-crew
パペットアンサンブル	セレクトショップに横たわるネコ	little lounge * little twinkle
レイジャズ	NIGHT FEVER	桜井零士
モンドロック	CODENAME:APRIL	TOMOSUKE
ロンリーフィール	fragments	秋桜

デザイナーコメント＆NEWキャラクターズ

デザイナーのshioさんからもコメントが届いているよ！
さらにキュートで元気になったキャラたちをお披露目!!

CHARACTERS

shio

イエーイ。シオ忍です。DA・DA・DA・DANCING★ってなかんじで、また読み人にちょっと頬染めさせちゃう新しいポップンです。なので負けじとミミニャミもポップにフィバってみました。ヘッドホンの位置はあれでいいのだと思います。

あとイラストはいつもよりエッジをきかせてみました。そうさ。14はかわいいだけじゃなくて硬派なのさ。アニメも久々に1から自分で作ってみました。やっぱりミミニャミはポップンの基本であり、原点で、いつも発見がありますね～。

てなわけで、ポップンフィーバーのゲーセンデビューが楽しみすぎてテンションおかしいですが、キュート♥なGIRLSもシャイ★なBOYSも負けずに前に出て一緒に遊んでフィバってくださいね！　おたのしみに！



Nyami



Mimi



お気に入りのキャラクターをセレクト

モードセレクト時に黄色ボタン同時押しでキャラクターセレクトが可能。カードを使用していれば次回はそのキャラの位置から始まるのだ。何も選ばないで始めたらランダムでキャラが選ばれるぞ。

トップランカー＆赤男のロケテストリポート

1月末から短期間、全国6カ所で行なわれた『ポップンミュージック14 FEVER！』のロケテスト。今回は、トップランカー決定戦決勝大会に出場した"POKO"と"たぬ＠ケチ"のお二人に、そのリポートを書いてもらったぞ！ロケテに行けなかったポッパーのみんなは、これを読んで稼働を心待ちにしてもらいたい!!

POKO／決勝大会準優勝(アルカディア代表)

私が行ったのは「AM PIA川崎ダイス店」です。ほかのポッパーさんの選曲を見ていると、1曲目に"エーゲ"(H)や"トライ▼ユーロ"(H)、"アリプロ"(H)などを選ぶ人が多かったのが印象に残っています。2曲目は"ポンポコリン"(EX)を選ぶ方がほとんどでしたね。実際に私も選びましたし(笑)。

私は97ポイントで3曲目に"パペットアンサンブル"(EX)が出現したので、プレイしてみました。同時押しやダブル階段があって面白い譜面だったので、オススメします。

夜まで居たのでかなり遊べたんですが、ぜんぜんプレイし足りない！　ってことで、稼働が楽しみです。



3曲目にEXが出た人は、"トライバルポップ"や"パペットアンサンブル"を選んでいたり、あえてハイパーを選んだりといろいろだった様子。

たぬ＠ケチ／決勝大会進出(近畿エリア代表)



関西のロケテでは女性プレイヤーからの人気が高かった"エレディスコ"。今回はフレディさんのイメージを一新し、譜面はちょっと忙しいけど、明るい曲調のノリの良い曲に。

大阪の「エンターティメントスクエアPASSCA」でのロケテストに行ってきました。関西では"エレディスコ"や、ゆったりとした"レイジャズ"が女性プレイヤーの選曲率が高かったです。同時押しが多く、時折くるズレのラッシュが難しかった"トランスランス"は上級者の選曲が多め。"ガールズパンクスタイル"は部分部分で少し忙しいところがあって、たたき心地がよかったです。

そんな中で、今回一番自分が気に入ったのはダントツで"トライ▼ユーロ"ですね。Noriaさんとウッチーズさんが大好きなので、夢の共演過ぎます！　ロケテで何回も並んだんですけど、ほぼ毎回選んでしまいました(笑)。



FU-CHAN



あっくん

DANCEの相手はだれにする？

今回のポップンパーティに出席するキャラクターたちも、みんな個性的！　君はいったいどのキャラと一緒にFEVERしちゃう？



今回はご紹介できないが、『FEVER!』に登場する新キャラクターのシルエットを入手したぞ！

左のキャラは活発そうな動きを見せてくれそう。ロック系の曲を担当していそうだ。右のキャラはひらひらしてる服装からゆったりした曲を担当している？

HOW TO 引きつぎ

初プレイでは、カーニバルのカードを持っている人は『FEVER！』へ引きつぎをしなくちゃいけない。その方法をレクチャーするぞ！



やっぱり、前作で頑張ったデータは引きつぎたい！　以下の引きつぎの流れを押さえておこう。



「引きつぐ」を選択したら、『カーニバル』の引きつぎ番号（POP'N ID）を入力する。



最後に『カーニバル』で使用していたエントリーカードのパスワードを入力。



これで引きつぎは完了！　新たな気持ちで、レッツFEVER!!

引きつぎ番号（POP'N ID）は『カーニバル』のエントリーカードステータス画面で表示されるので、『FEVER！』が稼働する前にメモをしておこう。

赤男／本誌ライター

ロケテストでは、版権曲2曲、オリジナル楽曲10曲の計12曲が収録されていました。

オリジナル楽曲の一つである"アリプロ"のアーティストALI PROJECTさんは、アニメ主題歌を担当するなどもともとメディアでも精力的に活動されているグループで、ロケテストでは多くの人がこの曲を選んでいました。ほかにも、ウッチーズとNoriaさんが一緒に歌った"トライ▼ユーロ"なども人気が高く、よく選ばれていました。

ロケテストに収録されていた中には、"パペットアンサンブル"などBPMが変化する曲が数曲ありました。プレイしている様子を見ていると、BPMが一定の曲に比べてテクニカルなため、苦戦する人もちらほら。

ロケテで多くの人がプレイするために並んでいるのを見ると、ポップンはみんなに愛されているんだなーと再確認しましたね。新作の稼働が楽しみです。



同時押しの階段が目立つ"アリプロ"。キャラは『FEVER!』のカテゴリーにあって、使用可能だった。



原曲にラテン風のアレンジが加えられていた"エーゲ"。聞き比べてみるのもおもしろいかも？

みんなフィーバーする準備はできたかな？　カードの引きつぎはしっかり押さえておこう。引きつぎ番号（POP'N ID）をメモっておいてね。今回ご紹介した以外にも、もちろん新キャラクター、新曲はまだまだたくさん。『いろは』、『カーニバル』で人気だったあのモードの情報も今後どんどん紹介していくよ！　筐体に飛びかからんばかりにテンションを上げて、ドキワクして稼働を待つべし!!



華麗な高速妖精たちがついに降臨!!

トリガーハート エグゼリカ
TRIGGERHEART EXELICA



　　Text：伊勢猫

発売まで秒読み段階に入った、話題の新感覚シューティング『トリガーハート エグゼリカ』。今月は全国稼働に先駆けて、その最新情報と共に特徴的なシステム群を詳しく解説していくぞ!!

トリガーハート エグゼリカ
■メーカー：童
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2006年5月下旬予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

敵機をキャプチャして――派手に投げ飛ばせ!!

少女型戦闘ユニット・トリガーハートを駆り、全5ステージを戦う、童が世に放つ最新作『エグゼリカ』。自機の操作は方向レバー＋3ボタンで行ない、通常時にAボタンを押し続けるとフルオートショットを発射、Bボタンの押し続けで特殊攻撃"アンカーシュート"を正面に向かって射出可能。アンカーシュートに攻撃力は無く、捕そくした敵機と対応したロックオン or キャプチャの特殊動作へ移行していく。Cボタンで発動可能なボムアタックについては、通常時だけでなくロックオン＆キャプチャ中も緊急回避に使える。



画面上の敵機すべてにダメージを与えるボムは、使用した瞬間に無敵状態。機体ごとの性能差は無く、ミスすると初期ストック数に戻る。



ライフゲージは敵弾を被弾した場合のみ一つ減少。敵機への体当たりはミスとならず、アイテム取得数&倍率が0.9倍されるだけで済む。

画面情報の見方と基本操作一覧



❶**ライフ表示**：プレイヤー耐久力を示したライフ残数。被弾時に減少して、ライフ0のミスでゲーム終了。

❷**総合アイテム取得数**：そのステージで取得した得点アイテム数。ミスや空中敵との衝突時に減少する。

❸**アンカーボーナス倍率**：アンカー誘爆時の倍率表示。アイテム取得で増加し、1機の誘爆で0.9倍される。

❹**スコア表示**：該当プレイヤーのスコア表示。5千万Pts./1億Pts.達成でライフのストックが補充される。

❺**耐久力ゲージ**：ボスの耐久力を示したゲージ。ダメージを与えることで減少、ゼロで撃破となる。

❻**ボーナスカウンター**：スペシャルボーナスの残カウントで、時間と共に減少。ゼロ表示でボスが自爆する。

❼**ボムストック**：ボムを使用可能な残り回数。ボムアイテムの回収でストックが一つ補充される（初期2発）。

BASIC CONTROL



詳しくはP036へ急げ!!

各種アイテム データリスト　パワーアップアイテム　ボムアイテム　得点アイテム

トリガーハート スペック解説

自機として選べる機体は、エグゼリカとクルエルティアの2タイプが存在。それぞれショットタイプと移動速度（通常時）に明確な性能差が設定されており、いずれのショットもパワーアップアイテムで3段階まで強化できる。なお、アンカーシュート性能に優劣は無いが、ホールド中の敵機を引き寄せる牽引速度のみ、クルエルティアの方が速く設定されている。

PLAYER 01
万能機動型トリガーハート Exelica エグゼリカ



扱いやすい移動スピードと、ワイドショットを兼ね備えたバランスの取れたオールグラウンドタイプ。ショットを撃ちながら細かな弾避けが可能で、ビギナーにもオススメの機体だ。

SPEC DATA

ショットタイプ	ワイドショット
移動速度	標準機動タイプ
牽引速度	スロースピード

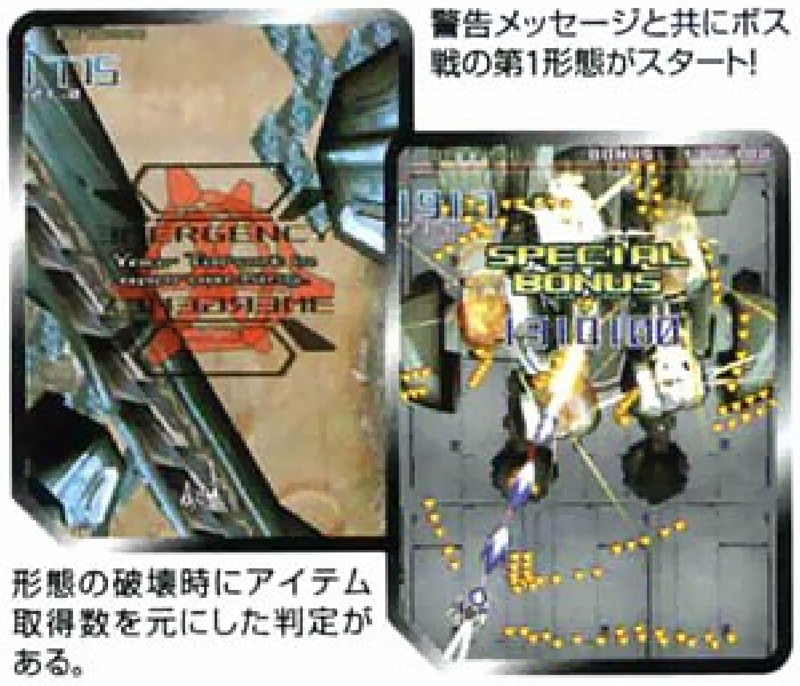
自機前方の広範囲をカバーするショットタイプ。連射速度は遅めで、ダメージも低めだ。

プレイ内容によって
ボス難易度が変化!!

"Variable Boss Attack System"を搭載!!

アンカーシュートと共に、本作の特徴的なシステムとなるのがこの "Variable Boss Attack System" (バリアブル・ボス・アタック・システム / 通称:V.B.A.S.)。V.B.A.S. を簡単に説明すると「プレイヤーの腕前に合わせて、ボスの攻撃形態が増減する」システムで、総合アイテム取得数に応じて難易度が変化。クオリファイとなる取得数がボス形態ごとにあって、規定値を超えた状態でボスを破壊できれば、次の攻撃形態が始まる仕組みだ。

このため、スコアを稼ぐプレイヤーほど攻撃形態を多くクリアする必要があり、それなりの腕前だと早い形態でボス戦が終了。簡単に次ステージへ進むことができる。



警告メッセージと共にボス戦の第1形態がスタート!

形態の破壊時にアイテム取得数を元にした判定がある。

クオリファイをクリアして撃破

アイテム取得数が規定数を超えた状態だと、ボス撃破で次の攻撃形態がスタート。スペシャルボーナスのテーブルが1ランクアップして、より高得点のボーナスを稼ぐことが可能となる。



取得数を満たせば次の攻撃形態に移行

クオリファイをクリアせずに撃破

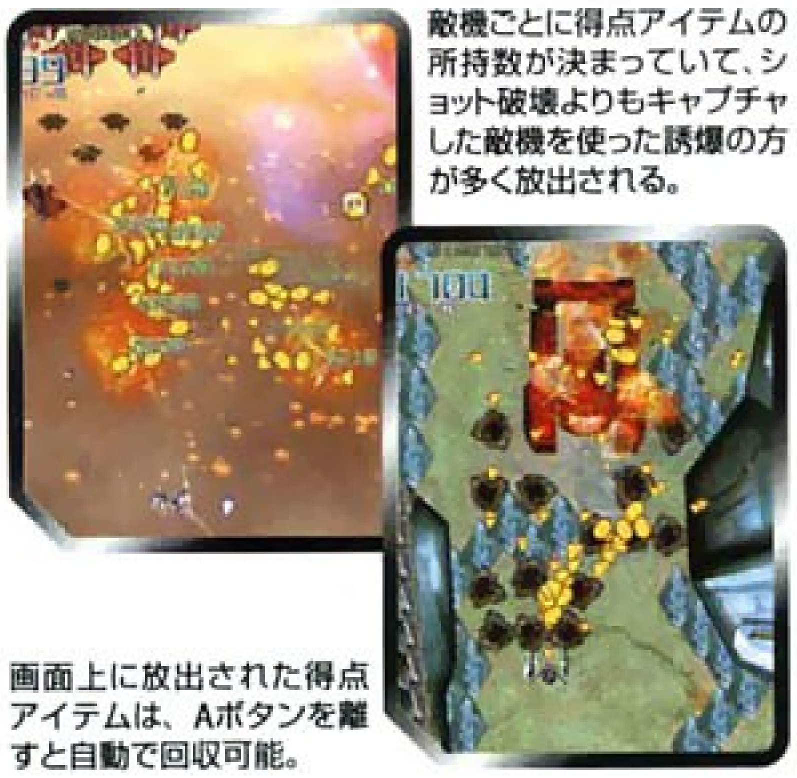
アイテム取得数が少ない場合は、ボス撃破の時点で終了。ちなみに総合アイテム取得数は1ミスで0.7倍/体当たりごとに0.9倍のペナルティがあって、稼いでもミスが多い場合と同じ結果となる。



取得数が足りないとその時点で戦闘終了

得点アイテムについて

敵機などを破壊した際に放出される得点アイテムは、大きさに応じて総合アイテム取得数とアンカーボーナス倍率の増加量が変化。アイテムが大きいほど増加量も高く、効率良く取得数を増やしていける。ここで重要なのが、自動回収を遅らせてのアイテムのランクアップ効果。また、画面上に放出された得点アイテムは、浮遊～落下中に少しずつ大きくなる。ショットで敵機を破壊したら、しばらく泳がせてから回収するのがオススメだ。



敵機ごとに得点アイテムの所持数が決まっていて、ショット破壊よりもキャプチャした敵機を使った誘爆の方が多く放出される。

画面上に放出された得点アイテムは、Aボタンを離すと自動で回収可能。



PLAYER 02

高速機動型トリガーハート
Crueltear クルエルティア

高速移動&高火力と攻撃面に特化したタイプの機体。このため、全体的な操作に慣れは必要だが、牽引速度が速いおかげでキャプチャ～振り回しの一連動作を短時間で行なえる。



SPEC DATA

ショットタイプ	リニアショット
移動速度	高速機動タイプ
牽引速度	ハイスピード

自機正面の一線上に、超高速でショットを連射する。攻撃範囲こそ狭いが攻撃力は高い。

トリガーハート エグゼリカ

設定用語集

あらすじ

――遠く、その光は地球へと届かない場所。一つの戦いが終焉を迎えようとしていた。

地球から隔たったとある星系。超惑星規模防衛組織「チルダ」に造られた少女型兵器エグゼリカは、自律戦闘単位集団・ヴァーミスとの存在間抗争に投入される。

戦闘のさなか、劣勢にあるヴァーミスが星域退避用に建造した転送ゲートにより、誤って退避先の一つ、地球へと転送されてしまうトリガーハートたち。

傷付き帰る力無く、また戦いの結末を知る術もなく、未知の惑星で存在意義を失うエグゼリカ。不完全ながら彼女が再生を遂げ、地球での安息を見出し始めた、その頃。

空を覆う悪夢。突如出現したヴァーミス残存兵力。ゲートは再び開口した。不安定な稼動条件下、転送タイムラグを経て。

侵蝕開始。地球を新たな母星と定めたヴァーミスに対し、第二の故郷を護るべくエグゼリカ、そしてクルエルティアが立ち上がる！

トリガーハート

エグゼリカたちを指す兵器カテゴリ。身体機能を拡張した人型兵器。高性能化・先鋭化によって、人体の適応限界を超えてしまった従来型有人兵器と全く別のベクトルで開発されたもの。通常人格に似たアイデンティティと自己保存意識を持つ。チルダ兵器編成の上位にあり、下位兵器をコントロール可能。

ヴァーミス

金属細胞／生体装甲で鎧われた自律戦闘集団。本編でのエグゼリカたちの敵。自集団に淘汰圧をかける（兵器としての進化を促す）ために戦闘状態を維持する。外部に対して侵攻、「侵蝕」と呼ばれるテリトリー化を行なう。構造や能力によって階級を成す。本編中、エグゼリカの後から地球に襲来したものは全体のうちごく一部。ゲート開口にリソースを用いたため、機体レベルは若干ダウンした状態で地球に飛来した。かつてはある種族と一種の共生関係にあった。その時点の命令による拡大指向を持ち、勢力範囲を広げていく。その種族と離別後、接触する外部からの情報を取り込んで、生殖を模したような複雑化を続ける。

付録 ちょっとイイ話(?)

●よくある質問：何でエグゼリカのスーツは、関係無い白スク水（スクール水着）に似てるの？

A.：生物学の用語で「収斂（しゅうれん）」という概念があります。例えば、サメとイルカはそれぞれ魚類と哺乳類で、種は全く違いますが、同じような環境（水中）での生活に適応するため、両方とも水の抵抗が少ない流線型に似た形をしています。これが収斂です。エグゼリカの場合、人型の本体で、最小限のマテリアルで体を保護し、戦闘に対応して動きやすく……という条件をクリアして設計すると一見関係無いような「スク水」に類似したあの形になるのです。これは必然であり、ほかに作為的な要素はありません。全く。「スクール水着に似ている」という指摘は、この収斂現象を指していることになります。（つづく←？）

アンカーシュートを完全マスターせよ!!

アンカー操作マニュアル

ここでは『エグゼリカ』をより楽しむために、アンカーシュートの基本を詳しく解説！ 操作感覚に慣れれば必要だが、これを使いこなすことがクリアへの第一歩だ!!

アンカーシュートと二つの特殊操作

攻撃力を持たないアンカーシュートは、撃ち込んだ敵機の種別に応じた二つの特性を発揮。ロックオンショットは火線が集中するため、主にボス戦で役に立つ特殊攻撃。これに対してキャプチャは、簡易ボムや防御壁に利用できる汎用性が高い特殊攻撃となる。

ただし、ホールド中のキャプチャ操作には、それなりの慣れが必要。まずはロックショットとキャプチャ〜ホールド解除の使い分けをマスターして、出現パターンを把握してから振り回しに挑戦しよう。

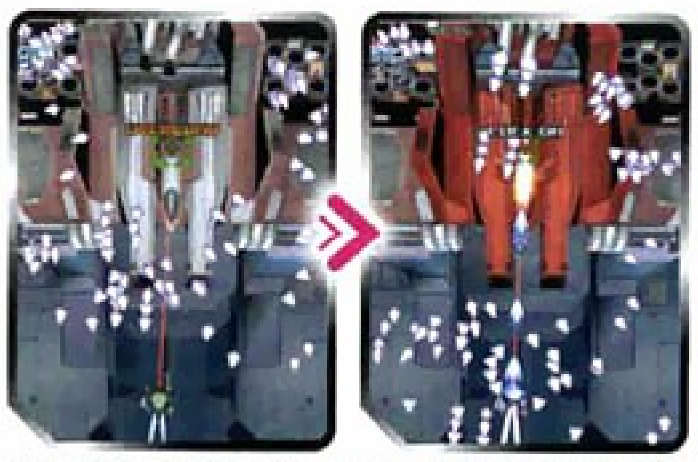


地上物と空中物が重なっていた場合は、空中物を優先的にキャプチャ。ホールド中の敵機で止めた敵弾は、得点アイテムに変換される。振り回し〜投げ飛ばしは練習が必要だが、慣れれば敵機を巻き込んで効率良くダメージを与えられるぞ!!

キャプチャして離すと爆風が発生!!

地上 ロックオンショット

戦車など地上物やボスにアンカーシュートを撃ち込むと、アンカーが固定されたロックオン状態に移行する。ロックオン中は自機スピードが遅くなり、Aボタンを押すことでロックオン対象に向かってロックオンショットを発射。回避動作中も単一の標的に集中砲火を浴びせるため、ボスなどに効率良くダメージを与えられる。



自機スピードが遅くなって、ロックオンした目標にAボタンでロックオンショットを撃ち込める。

空中 キャプチャ（捕獲）

戦闘機などの空中物にアンカーシュートを撃ち込んだ場合は、一定時間で対象物をキャプチャできる。キャプチャに成功するとホールド状態になり、自機の移動に連動して持ち運び可能。ホールド中はショットを撃てないが、Bボタンを離すとその場で爆発し、周囲にダメージを与えつつ敵弾を消せる。



大型で重い敵機ほど、キャプチャに時間が掛かる。なおホールド中の敵機でも敵弾が止まる。

STAGE-01 ワンポイント攻略

応用テクニック

ステージ1のダイジェスト攻略に加えて、アンカーシュートの応用テクニックをレクチャー!!

ステージ道中編

キャプチャでいかに誘爆させるかが腕の見せどころ。捕獲する敵機を決めて、パターンを構築しよう!!

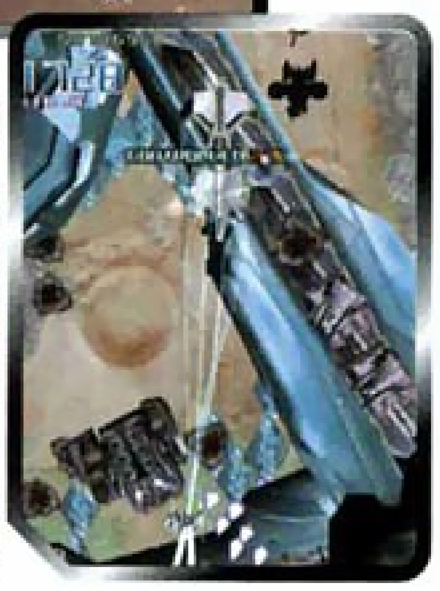
ステージ序盤の雲海は、敵弾が少ないのでアンカーシュートの練習に最適なポイント。まずはここでキャプチャ〜投げ飛ばしを練習して、操作感覚に慣れてきたら使用ポイントを増していこう。

地表に降下した後は、戦車などの地上物が出現。これらはキャプチャできないが、誘爆させることはできる。ただし、戦車群は散発的に敵弾を撃つため、撃ち終わったと思って近付くと危険。完全に重なってしまえば敵弾を封じられるようだが、誘爆を狙う場合は十分注意しながら近付くこと。

また、ボスまでの道中には大型の戦闘機や戦車が出現。これらは中ボス扱いの敵機で、破壊 or キャプチャ時に敵弾が得点アイテムへ自動変換される。これはボス戦も同様なので、できるだけ敵弾が多いタイミングを見計らって破壊しよう。



すぐにホールド解除せず、慣れてきたら敵機を引き付けてまとめること。出現パターンと共に敵機の動きを把握して泳がせていこう！



パワーアップ&ボムアイテムについては、アイテムキャリアーの破壊時に出現。あまり遠くへ投げ飛ばすとアイテムが消えるので注意。

テクニック1 地上物は誘爆で巻き込み破壊!!



キャプチャした空中物の誘爆に巻き込んで、地上物を破壊するのが道中の基本。撃ち漏らした戦車や砲台を放置しておくと危険なので、ロックオンショットで手早く破壊しておくといい。

テクニック2 敵機を盾に得点アイテム稼ぎ



ホールド中の敵機を振り回している間は、Aボタンを押している状態なので得点アイテムがランクアップする。耐久力の高い中型機や中ボスを盾にすれば、大量の得点アイテムを稼げたりする。

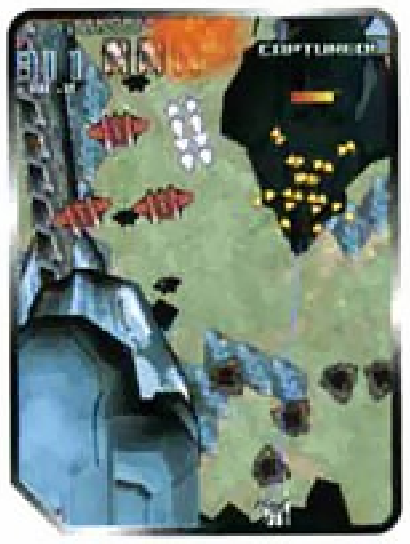
キャプチャ特殊操作一覧

ここでは空中物をキャプチャした際の特殊操作を動作別に詳しく解説。まずはゲームをプレイする前の予習として、それぞれの特殊操作を頭にたたき込んでおくこと。投げ飛ばしはうまく操作できないかもしれないが、数回で自分なりの感覚がつかめると思うので繰り返し練習してもらいたい。

キャプチャ～ホールド

キャプチャ時にB押しっぱなし

キャプチャに成功した敵機は、アンカーの先につながったホールド状態となって持ち運べる。ホールド中の敵機は、自機の側にゆっくりと接近してくるがかなり遅い。遠距離の敵機をキャプチャした場合は、Aボタンを押して手前に引き寄せよう。

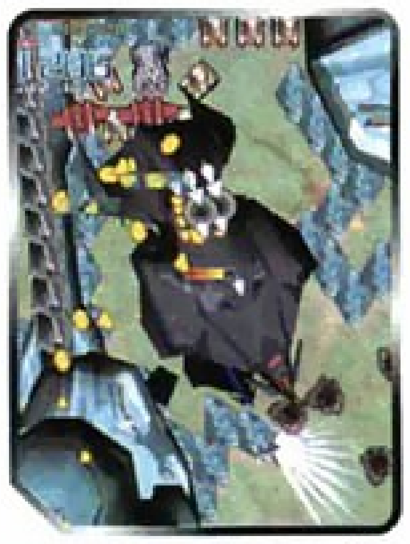


ホールド中は色が黒く変化して耐久力ゲージを表示。耐久力が無くなると爆発するぞ!!

引き寄せ～振り回し

ホールド中にA押し＋レバー操作

ホールド中にAボタンを押すと、高速で手元に引き寄せられる。そのままAボタンを押し続けると、レバーを入れた方向に振り回し可能。振り回しは、敵機の固定位置から90度の位置にレバー入力してから、回したい方向へレバーを回転させよう。

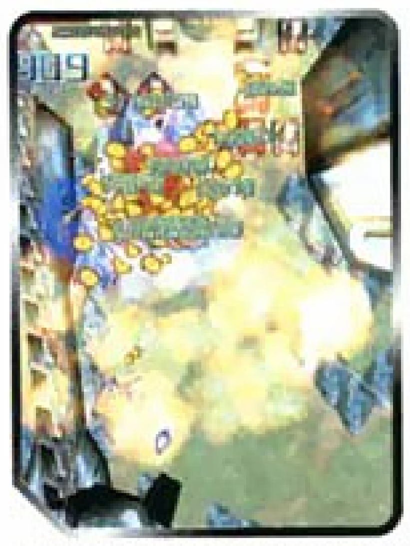


密着状態まで引っ張った後は振り回し可能。振り回し中にAを離すと動きも止まるぞ。

ホールド～ホールド解除

ホールド中にBボタンを離す

ホールド中の敵機は、Bボタンを離した瞬間にアンカーが切れて爆発。この爆風には誘爆＆弾消し判定があるため、ザコ編隊ならキャプチャ～ホールド解除でまとめて一掃できる。振り回し操作に慣れるまでは、こちらの誘爆を使っていくのがオススメだ。

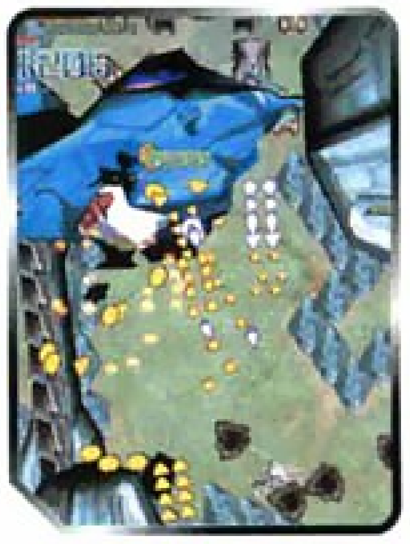


大型の敵機ほど誘爆の範囲も広め。巻き込むとアンカーボーナスが加算されるぞ。

振り回し～ホールド解除

振り回し中にA、Bボタンを離す

振り回し中にA、Bボタンの両方を離すと、慣性の法則に従って敵機を投げ飛ばせる。投げた敵機は誘爆判定を発生させながら飛ぶため、ホールド解除よりも広範囲の敵を巻き込むことが可能。ただし、投げ飛ばす方向は回転軌道の延長線上なので慣れも必要だ。



正面に投げ飛ばす場合、自機の真横辺りで解除。回転が速いほど遠くへ投げられる。

ステージボス編

ここではボス戦に共通した基本事項をチェック！ 基本的には速攻破壊を目指した方が点数も高くなるぞ!!

ステージボスの攻撃形態は、V.B.A.S.で攻撃形態が増減する。このため、クリア重視で進みたいのであれば、ボス前のザコなどに体当たりしておけば簡単になる。逆に稼ぎを意識する場合は、ノーミス＆体当たり無しで進もう。

ボスのスペシャルボーナスについては、総合アイテム取得数に比例して増加。残タイムに応じて減算されて、60秒経過（例外あり）で自爆する。ボスの攻撃形態によっては、ビット類を放出するので活用して速攻破壊を目指そう！



ボス前の敵機をホールド状態にして持ち込むことも可能だ。

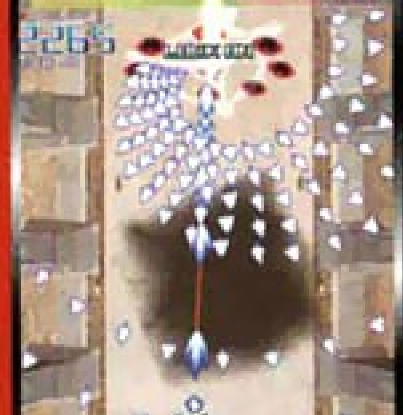
テクニック3 誘爆に巻き込んで速攻破壊!?



ボスの攻撃形態によっては、ダメージが入るパーツが複数存在する場合も。こういった場合は誘爆判定をうまく重ねると……すべてのパーツにダメージが入って大ダメージを与えられるぞ!!

神出鬼没のライバル機 第3のトリガーハート!?

ステージボスを最終形態で破壊した場合、特定の条件を満たしていると、登場演出と共にライバル機が登場!? 全ステージに出現するか現時点で不明だが、スペシャルボーナスのスコアランクが継続されるため、ケタ違いのクリアボーナスが入る。当然、攻撃パターンもトリッキーな弾幕が多い上級者向けなので、気を引き締めていくこと。





稼ぎを意識したプレイで自然と出現するようだが……、その正確な出現条件は不明だ。



Faintear
フェインティア

ついに稼働！ 大破壊系桃色♥シューティング!!
"ロージ・フューチャー"の牙城を打ち崩せ!!



ソシエ＝ソア

第1の侍女。美人で、いつも微笑みを絶やさない娘。社交的でだれ隔てなく優しく接し、細かいことにこだわらない性格。が故に、物事が大雑把になってしまうことがある。その人当たりのよさから、侍女たちのまとめ役となっている。侍女たちからだけではなく、バーンからとても信頼されている。また、まだ幼さの残る「ノヴァ」から甘えられることもあるが、それも大らかに受け止める器量の持ち主。ただ、そういったところからビッグ・バーンを動かそうという野望を持っているのではないか、と噂されることもあるが、真相は不明。たぶん考えすぎである。たぶん。



ハーモニー＝ハミング

第2の侍女。おとなしく、あまり積極的に表に出ない娘。思慮深く慎重に行動し、物事をコツコツ進めていく。協調性を尊重し、周囲に気配りする性格。が故に、言いたいことが言えなかったりする一面がある。警戒心が強いため、ロージー・フューチャーの仲間としか話をしない。「ユニ」の独立した強さに憧れをもっているのと、進んで自分に構ってくれる(?)のでいつも「ユニ」の傍にいるカタチになる。そこでまたいじめられるが、本人はまんざらでもない。



ユニ＝ユリシーズ

第3の侍女。自信過剰で勝気な娘。何事もソツなく素早くこなす器用さを持つ。分析能力に優れ、物事を合理的に進める。が、故に根気や忍耐というものに欠け、物事をじっくり進めるのはニガテ。「ハーモニー」の"おとなしさ"や"しおらしさ"に対し、素直に"かわいさ"を感じ、「自分には無く、これからも身に付かないだろうモノをハーモニーは持っている」という憧れを持つ。だが、やはりどうにもイライラしてきて、結果いじめているユニがいる。

ピンクスウィーツ～鋳薔薇それから～
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋2ボタン
■発 売 日：4月下旬（稼働中）
■使用基板：－

PinkSweets
ピンクスウィーツ
～鋳薔薇それから～

 Text：京城

今回は基本システムと機体紹介に加えてステージ1の攻略をお届けする。本作で最も重要なシステム「シールド」と「ローズクラッカー」を駆使し、敵機を破壊せよ!

基本操作とシステム

レバー＋２ボタンで非常にシンプルな操作系統。『鋳薔薇』から継承されているシステムが多いのでチェックしておこう。



ショット：押すとショットを発射する。
オプション：押すとローズヒップの配置を変更。このボタンのみを押しっぱなしにするとオプションのみショットを撃てる。
同時押し：スピードを４段階に調節可能。

画面情報の見方



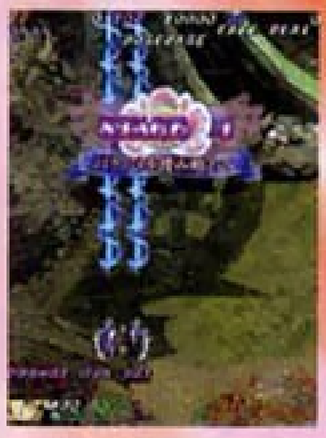
①現在のスコア
②残り残機数（最大５機までストック可能）
③自機パイロットの英語セリフ
④自機パイロットの日本語セリフ
⑤ショットの連射速度
⑥自機移動速度(4段階)

基本的には④にだけ注意しておけば、自機の状態やその時に取ったアイテムの効果などはすぐに分かるようになっている。特にためが最大になったときは、自機キャラクターの声か、③、④のセリフ表示で確認できるので覚えておこう。⑤は１秒間に何発のショットを打てるかが表示されている。連射速度が更新されると表示が光り、その間に再び更新されると連射速度が１段階上がる。

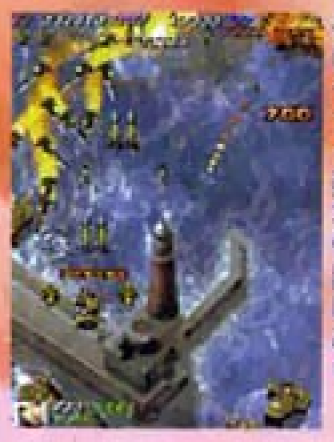
ショットについて

ノーマルのショットに加えて、直線型のラピッドファイアと拡散型のワイドショットがあり、その選択はアイテムの回収で行なう。

ショットボタンを押しっぱなしでフルオート連射が可能。なお、この連射速度はプレイ開始からの最高速度のものを記憶するので、速度を上げたい場合はショットボタンを素早く連射（一瞬のずらし押しが現実的）すればよい。また、ショットがレーザー形式の機体は、一度パワーアップするとミスするまでノーマルショットを撃てない。



一度上げたショットの連射速度は、ゲームオーバーまでそのままだ。



総じてワイドショットの方が使いやすく楽な傾向にある。

アイテムの種類

特定の敵機やパーツを破壊するか、ある程度空中ザコ敵を破壊すると各種アイテムが出現。パワーアップ→オーダー・オブ・ローズ→ラピッドファイア→オーダー・オブ・ローズ→ローズヒップ→オーダー・オブ・ローズ→（最初に戻る）という仕組みだ。

パワーアップ	ラピッドファイア	ワイドショット
		
ショットが最高3段階＋αにパワーアップ。	自機正面に対して発射される、直線型のショット。	広範囲をカバー可能な使い勝手のよいショット。
ローズヒップ	**オーダー・オブ・ローズ**	**ポイントローズ**
		
取るとオプションが装着される。（最大2個まで）	得点アイテム。逃さず取っていくと最高1万点まで成長。	地上敵から出現する得点アイテム。色によって点数が違う。

ピンクの実　**アイテムの出現テーブルについて:**アイテムの出現順は前のプレイのゲームオーバー時の状態をそのまま引き継いでいる。例えば、パワーアップが出現する直前にゲームオーバーになった次のプレイの一つ目に出現するアイテムはパワーアップになるということだ。これは『鋳薔薇』などでも同じシステムだったので、すぐに気付いた人も多いのではないだろうか。



フリージア=フリーダム

第4の侍女。賑やかな事が好きで、悪ノリ大好き娘。ストレートな感情表現をし、マイペースで、思い立ったことに対しての行動は早いし周りの者が引くくらいのめり込む。が、故にノらないモノに関してはぞんざいに扱うところがある。バーン様からの命令は無茶であれば無茶なほど楽しいと感じているので今回のローズ・ガーデンとの戦いは楽しくて仕様が無い。子供扱いされることと、子供っぽいものが嫌い。「ノヴァ」とは仲が悪い。



スーパー=ノヴァ

ビッグ・バーンの実の息子。お父さんを心のそこから尊敬・崇拝している子供。お母さんの顔は知らないし、また興味は無い。お父さんさえいればそれで良いし「幸せ」であり、その「幸せ」対して最大限の努力をする。まだ幼いながらも、その聡明さはビッグ・バーンの侍女たち(Futures)をまとめあげると共に、暴走するビッグ・バーンの調整役を務めている。だが時々、疲れて知らずに「ソシエ」に甘えていることがある。「フリージア」とは仲が悪い。

「ローズ・ガーデンよ、大儀である！
お父さんがあんなにお喜びだ！」

新感覚のタメ×ボムで大破壊！

いわゆるボムに当たるローズクラッカーが無制限に打てる本作では、極端な話、ローズクラッカーを発射してシールドで弾を防ぎつつ時間を稼ぎ、またローズクラッカーという繰り返しだけでもある程度何とかなる。

このとき、ローズクラッカー発射後に少し画面の上に移動して敵弾の狙いを誘導し、画面下に下がりながらための時間を少し稼ぐとより安全だ。

その際、シールドで消せない一部特殊弾が障害になるので、下の表を参考に区別できるようにしておこう。

シールドで消せない弾を覚えておこう！



同じ形でも色違いで性質が違う弾があることに注意。場面ごとに覚えていくのが攻略のカギになる。

SYSYEM of "PinkSweets"

オプション

いわゆるオプションに当たるローズヒップは最大2個まで装着可能でオプションボタンを押すたびにフォーメーションが変化する。（下記参照）

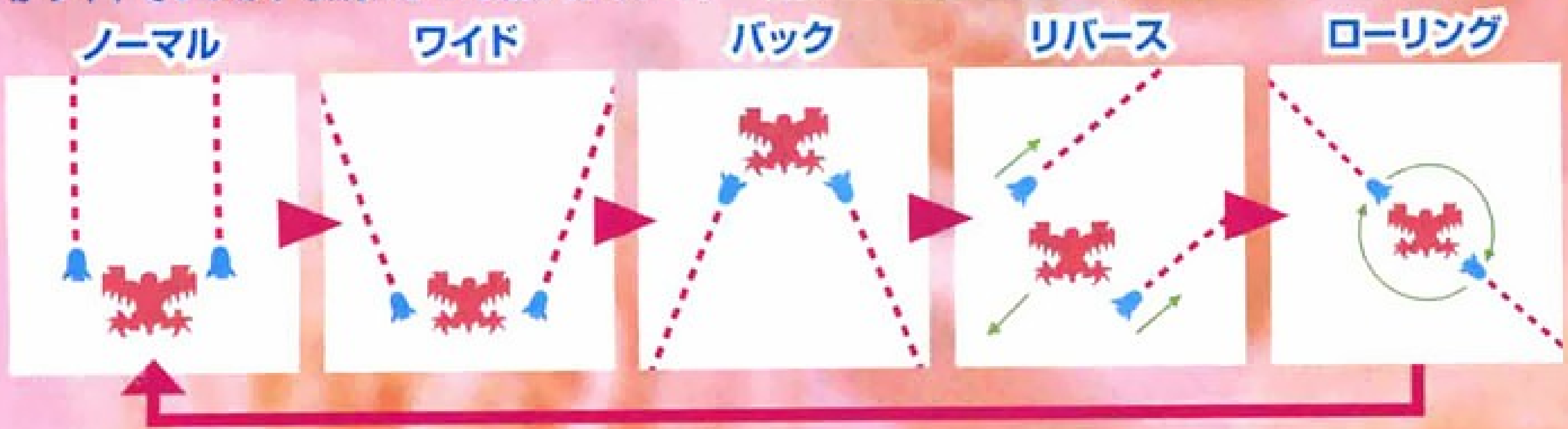
また、通常弾はローズヒップに触れると消滅するので意識して利用したい。基本的にはノーマルかワイドでいいが、状況によって使い分けよう。



アイテムを左右のどちらから取るかで、最初の1個が付く方向が決まる。

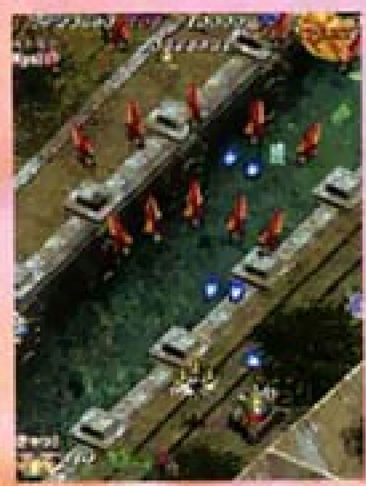


ショットで攻撃しづらい状況では、ローズヒップの使い分けが大事だ。



ショットはどちらを選ぶ？

2種類のショットがあるが、筆者は**ワイドをオススメ**する。難しくて進めない場合などは、ホーミングミサイルなど強力なショットに頼り切ってしまっていい。なお、武器チェンジ時は一瞬自機が無敵になるがすぐにショットが撃てないため、画面上に敵が多いときは控えておいた方が無難。



ワイドショットは威力の面でも申し分無いため、大抵の場面においてラピッドファイアを選ぶ必要は無い。どちらか迷ったらワイドにするといい。

シールド

ショットボタンを離していると自機の上部に自動的にシールドが発生し、時間の経過とともに少しずつ大きくなる。このシールドには通常の敵弾を消す効果があるが、攻撃判定は一切無く敵にダメージは与えられない。

このシールドが最大になったときにショットボタンを押すと、ため攻撃のローズクラッカーが発射される。

また、最大ためになる前にショットボタンに触れると、ためがキャンセルされてまた最初からため直しになってしまう。



シールドは発生直後の小さな状態でも通常弾を防げるのでうまく活用していこう。特にボス戦では必須だ。

中にはシールドで防げない敵弾も存在する。この敵弾については、本ページ右上のカコミを参照のこと。

ローズクラッカー

ため攻撃のローズクラッカーは**敵弾もすべてを消す**性質がある。これはレーザーや特殊弾に関しても例外ではなく、とりあえずためてローズクラッカーを発射し、その爆風の中かすぐ近くに自機を位置させれば安全が確保されるというわけだ。

また、通常のシューティングでいうところのボムと違い、発射数に制限は無くいくらでも撃てるので惜しみ無く使っていこう。ただし、自機のすぐ近くに発生するタイプのものはボス戦での使用にはあまり向いていない。



ローズクラッカーは、シールドでは消せない特殊弾やレーザーさえも消せる最強の防御手段といえる。

シャスタ=ローズのローズクラッカーは画面上部まで判定が発生するので、群を抜いた強さを誇る。

ピンクの裏 **ため最大時は"ボイス"で判断:** 最大溜め成立時に自機キャラクターの「えいっ!」という声がするので、ローズクラッカーを連発する際はこの声が聞こえたのを合図にショットボタンを押すといい。攻略上、最も重要な要素の一つなので音量が極端に絞ってあるお店で本作をプレイするのはかなり厳しいはずだ。

君のお気に入りはだれ?

四つの機体と五人の娘たち

選択できる四つの機体はそれぞれに特徴があり、プレイ感覚にも大きな違いがある。それぞれの性能を把握し、お気に入りの機体を見付け出そう。



メイディ=ローズ&ミディ=ローズ

四女のミディは元気でさっぱりした性格だが、ちょっと大雑把。メイディは末っ子で甘ったれだが、芯の強い一面もある。

今回はいつも競い合う二人が一緒の戦闘機に乗る。ミディは「ぼくのこと、半人前だと思ってる!」と怒っているが、メイディは一緒で心強いな、と悪い気はしていない。

火力に不安の入門機体

自機のショットのみが強化されていくタイプで、クセがなく扱いやすい。ただし中型以上の敵に対しての火力不足は否めないところ。

また、この機体のみラピッドファイアで進むのもアリだ。

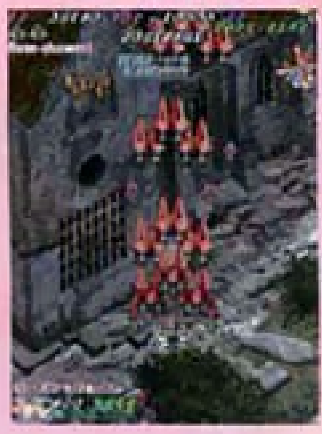
搭乗機:Gloire de Midi&Meidi
～グロワール・ドゥ・ミディ・アンド・メイディ～

機体性能

ショットパワー	C
攻撃範囲	B
ローズクラッカー	B
使いやすさ	B

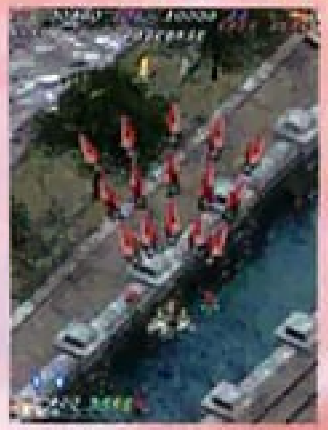


ラピッドファイア



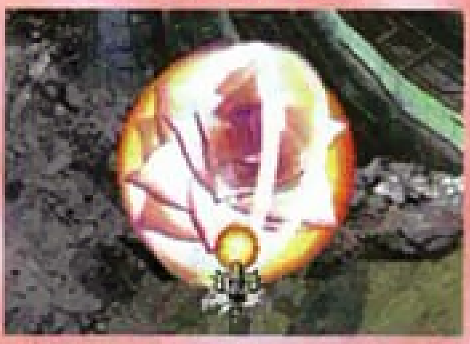
通常ショットは、束になっている直進ショットで扱いやすい。

ワイドショット



最強時の5WAYは攻撃できる範囲も広く非常に扱いやすい。

ローズクラッカー



自機のすぐ前方に円形の判定が発生するため使い勝手は悪くない。



カスミ=ローズ

三女。おしとやかでマイペース。少々内にこもる傾向がある。お母さまに不憫な思いをさせてしまった事を申し訳なく思っている。私がもっと強力な兵器を作っていれば……。自分が出て行くのは、正直気乗りはしない。だがエーデルワイス軍のものではない、たくさんの兵器が見られることはうれしいと思っている。

広範囲の誘導ミサイル

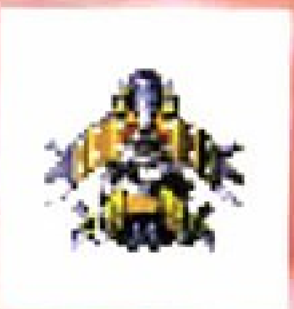
パワーアップするたびに発射数が増えていくミサイルは、ワイド時のホーミング性能が高く、画面全体をフォロー可能。

楽に敵を倒せるので、特に初心者に強くオススメしたい機体だ。

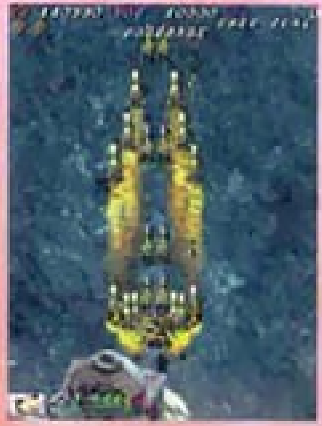
搭乗機:HanaKasumi改
～ハナ・カスミ かい～

機体性能

ショットパワー	B
攻撃範囲	A
ローズクラッカー	B
使いやすさ	A

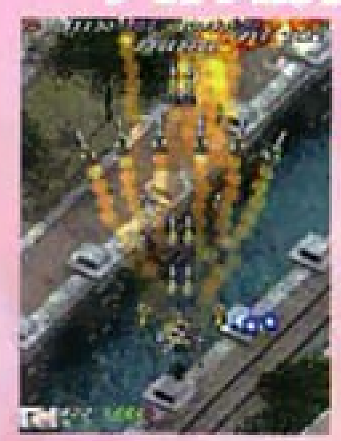


ラピッドファイア



サブウエポンのミサイルが直進。こちらは一切誘導しない。

ワイドショット



ミサイルが自動的に敵に向かうので、ザコ敵に対し有効。

ローズクラッカー



自機の若干上に円形の判定が発生する、平均的な性能。



シャスタ=ローズ

次女。元気というより頑強で武闘派。考えるよりも先に行動するタイプ。目覚めたときから、一刻も早くマーマを助けに行きたいと思っていた。

マーマを助けることはもちろん大切なことだとは理解しているが、なにより前線に立って闘えることを歓んでいる。

事実上の最強機体!?

ずば抜けた高い性能を持つローズクラッカーがウリで、特にボス戦はほかの機体に比べて圧倒的に楽。

レーザー型のショットは範囲は狭いものの威力は申し分無いので、スピードを上げてフォローしよう。

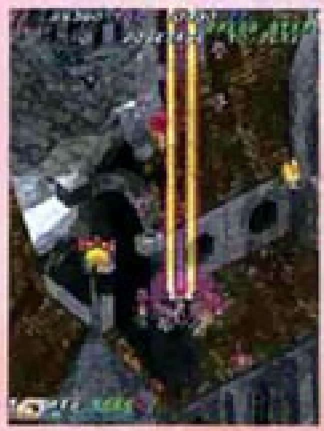
搭乗機:Child of MountShasta
～チャイルド オブ マウント・シャスタ～

機体性能

ショットパワー	A
攻撃範囲	C
ローズクラッカー	A
使いやすさ	B

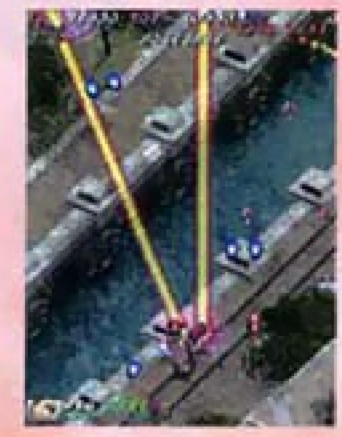


ラピッドファイア



自機の前方に2本のレーザーが発射される。幅は狭い。

ワイドショット



自機の移動方向側のレーザーが、移動する方向へ傾く。

ローズクラッカー



画面上から下まで判定が発生するため攻撃、防御の両面で穴が無い。



レース=ローズ

長女。物静かで、冷静というより冷淡。感情を滅多に表に出さない。ローズ・ガーデンのリーダー。

レースにとってこの世で最も大切な、ママ(テレサ)をさらわれ、取り戻すことに命を懸ける。ほかには何も見えていないし、見る気も無い。

クセの強さは一級品

ライトニングレーザーの威力は高いが、単発なので自機が無防備になりやすく、若干扱いづらい。

ローズクラッカー頼みで進めないことも併せて考えると、上級者向けの機体といえるだろう。

搭乗機:FrenchLace:S
～フレンチ・レース・エス～

機体性能

ショットパワー	A
攻撃範囲	B
ローズクラッカー	C
使いやすさ	C

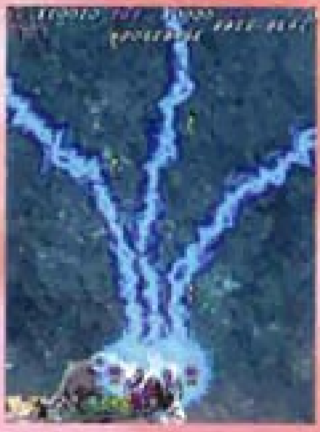


ラピッドファイア



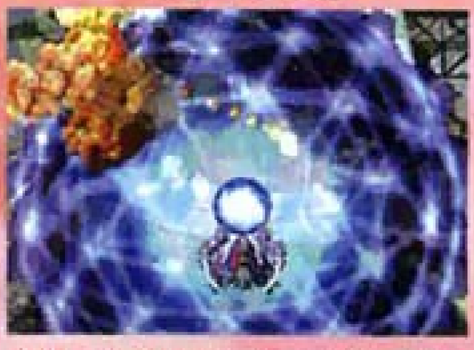
直線型のレーザーで、パワーアップのたびに本数が増える。

ワイドショット



軌道がランダムなため狙い撃てないが、攻撃範囲は広め。

ローズクラッカー



自機を中心に少しずつ広がっていくので、攻撃には適していない。

ピンクの寅 **自機の当たり判定について:** 通常のシューティングに比べて弾避けの頻度は低い本作だが、やはりプレイする上で自機の当たり判定の大きさは気になるところ。当たり判定は機体の上に乗っている人間のグラフィックとほぼ同じ大きさなのでこれを目安にすればいい。また自機の近くに敵弾などがある時は「キャッ」というボイスが聞こえる。

STAGE 1 『バラバラを踏み越えて』

ROSEBASE

今作の物語は、『鋳薔薇』の最終ステージROSEBASEから始まる。今、新たな闘いの火ぶたが斬って落とされる!

スタート直後だけあって、難度の低いステージ1。ここでシールドやローズクラッカーといった重要なシステムに慣れておこう。装備を失ったときの建て直しはきついぞ!

中型機のミサイルを警戒せよ!

このステージでミスの原因になりやすいのが、中型機の撃つミサイル。これはミサイルがステージ中唯一、シールドで消せない攻撃のため。特に中型機が2機同時に出現するポイントは覚えておきたい。基本的にはショット中心で進み、ミサイルに撃ち負けないようにしておけばそれほど問題は無いはずだ。

また、ボス戦までに出現するアイテムを回収すればフルパワー状態になるが、どの機体も基本的にはワイドで進み、ラピッドのアイテムはよけていく方針で進もう。



アイテムを急いで回収しようとして残っていたミサイルに当たってしまうのがありがちなミスの例。上部に発射されているミサイルに、しっかり注意を払っておこう。



中型機が出現したらすぐにショットを撃ち、ミサイルに対処しよう。中型機から離れていれば打ち負ける心配も無い。あまり自機を大きく動かすと逆に危険だ。

STAGE 1 中ボス『スクランブルエッグ』



❶本体	50,000点
❷ビット	10,000点×4

破壊可能弾に撃ち負けるな!!

中ボス本体とビットからの攻撃はショットで破壊できるもので、シールドでは消せない。敵弾というより、耐久力があり直進する敵本体だと思っておこう。

ここまでで順調にパワーアップしている場合は距離を離してショットを撃っていればいいが、装備が落ちているならショットボタンを連射して連射速度を上げ、撃ち負けないようにしよう。特にビットを破壊すると敵弾の連射速度が速まるので忘れないように。



ここではローズクラッカーで攻撃しようとせずに、ショットだけで対処しよう。左の写真の辺りでショットを撃っていれば、一部の例外を除いて撃ち負けることは無い。



ショットがレーザータイプの2機体は横方向からの攻撃に弱いのでオプションをワイドにしておこう。追い詰められにくくなるので格段に楽になるはずだ。

STAGE 1 ボス『メープル・ピンク&キャラメル・ピンク』



❶本体	100,000点
❷パーツ	30,000点×2

1面ボス攻略のカギは、ずばり「シールド」。敵弾をシールドで防いでため時間を稼ぎ、ローズクラッカーでダメージを与えていこう。



シールド防御をフル活用せよ!

ボスの攻撃パターンの中でもシールドで消せないのは両腕パーツからのミサイルと、本体内部からのミサイルの二つ。どちらの攻撃の前もボスの動きに前兆があるのでこの際だけショットを撃てばいい。

また、腕パーツはミサイル発射時のみ別判定で、通常時に腕パーツに与えたダメージはボス本体へのものになる。ほかの攻撃時は、ボスに対して常に自機を正面に位置させてシールドで敵弾を消そう。安全を確保しつつローズクラッカーを使っていけば問題無く撃破できるはずだ。

なお、ボス登場時のセリフが表示されて静止している間に撃ち込んだダメージはカウントされないが、段階変化時はカウントされる。



ミサイル以外の敵弾はシールドで消すことが可能。つまりボスの正面でショットボタンを離していればほとんど安全というわけだ。

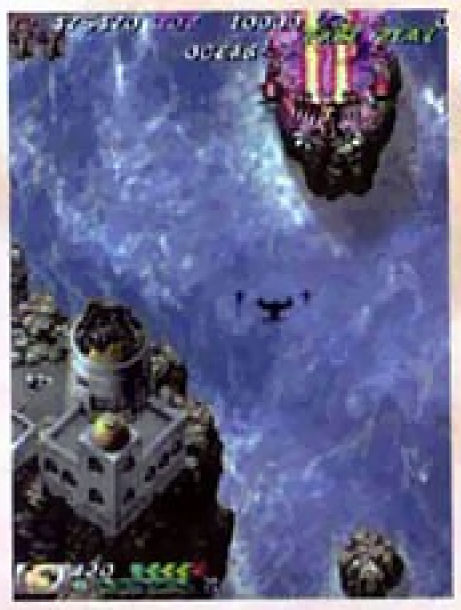


ミサイル攻撃時は、装備がそろっていれば正面で自機を静止させ撃ち込んでいればいい。ローズヒップが無ければ、画面上部に回避しよう。

上級者限定! スコア稼ぎの豆知識

勲章の1万点以外で大きな差が付くのが、撃ち込み点。特にレーザー系での点数の回りがよく、ボスの形態変化時のダメージが与えられない時間や、敵が画面上部から出現する際の当たり判定はあるがダメージは与えられない時間に撃ち込むことで大きな点差が付く。また、ローズクラッカーでボスやそのパーツを破壊すると得点が10分の1になってしまい、損をすることも覚えておこう。

また、ローズヒップの弾で倒した敵はすべて0点。ボス戦ではバックにするのが手堅い?



画面上部で敵が出現する直前に撃ち込む稼ぎは、レーザー系のショットならかなりの差が付く。敵の配置を覚えて撃ち込み、スコアを稼ごう。



楽だからといってローズクラッカーに頼ってばかりいると、ボスの点数が10分の1になってしまう悲劇が! ボス戦でのダメージ調整が必須事項か?

ピンクの[illegible] **ローズヒップのショットで敵を倒すと0点になることへの対応策:** いっそのことローズヒップを取らないで進めば一気に問題解決! と思ったのだが、アイテムを避け続けるのが予想以上に難しかったので廃案に。結局中ボス、ボス戦でバックのフォーメーションにしてローズヒップの弾を画面下に撃つというという方針に落ち着いた。



カガチを撃破して最終決戦に挑め！

式神の城III

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

まずは前回に引き続き、スコア稼ぎの知識を解説。そして初心者泣かせの強力ボスが待つステージ4を攻略だ。『式神III』版の攻撃力調査ファイルにも注目！

Text:C・LAN（稼ぎ、攻撃力リサーチ）、伊勢猫（ステージ4）、カイゼルちくわ（タブロイド）

式神の城III
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2月下旬（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X

スコアトライアル受付再開＆イラストコンテスト実施中！ 詳細はP65にて！

細かい要素でも意外に差が付くぞ！

スコア稼ぎの知識 中級編

前号より一歩進んだ稼ぎのテクニックを伝授。伸び悩んでいる人は、ハイテンションMAX（以下、HTM）ポイントを調整しつつ、細かい部分でも点効率を追求してみよう。

TOPIC1 出現コイン数の上限について

画面内に現れるコインの上限は1,000枚。前作の2倍弱だが、コイン発生から取得までの時間が長くなったため、パーツの多いボスや中型機ラッシュでは上限に達することがある。また、一つの発生源から出現するコインにも、256枚の上限がある。

●画面内のコインは最大1000枚

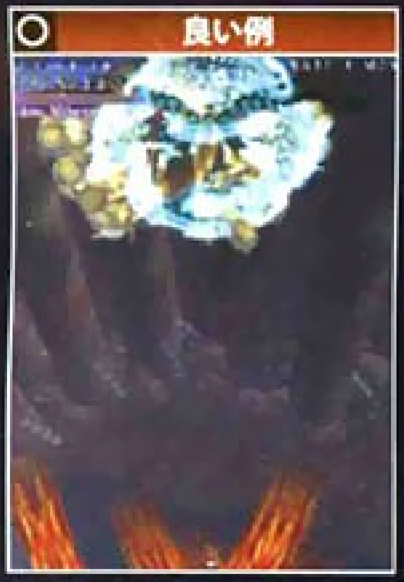
ミス時は全放出するため（最大1,000枚）、ミス直後にボスを破壊したときは上限に達してしまうことが多い。

●1体が出すコインは最大256枚

25枚以上のコインを出す敵は、HTM時に1.5倍にはならない。30枚のボス形態やパーツをHTMで倒しても、×8（240枚）に比べて上乗せされるのは16枚のみ。

TOPIC2 放出コインの回収

ミス時に放出したコインで取得点を育てることはできないが、クリアボーナスに絡むコイン取得枚数と×8アクション数は加算される。故意にミスする際には、放出したコインを少しでも多く回収できるポジショニングを意識しよう。なお、ミスしても総コイン取得枚数から減算はされない。





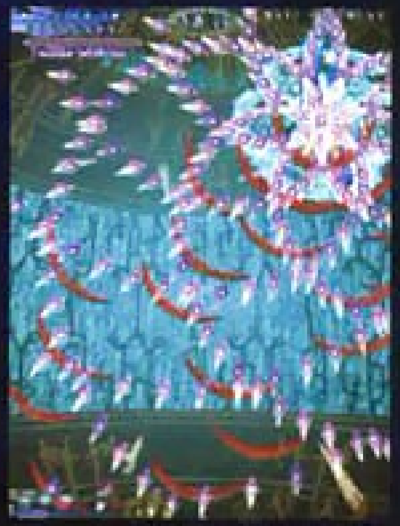
下から突っ込むと8倍で回収しにくい。横や上でミスし、無敵中に重なって回収しよう。8倍なら1枚3万点の価値がある。

TOPIC3 無敵を使った本体8倍回収

ボスの完全破壊時は敵弾と敵の判定が消えてしまうが、コイン発生源に重なれば、すべてのコインを8倍で回収可能。ミスする際はボスの耐久力を減らし、無敵時間中に重なって倒そう。取得点とボーナスがかなり変わるぞ。人型以外のボスの形態破壊にも応用可能だ。また、HTMやボンバーを使えば、1万点での8倍回収もできる。



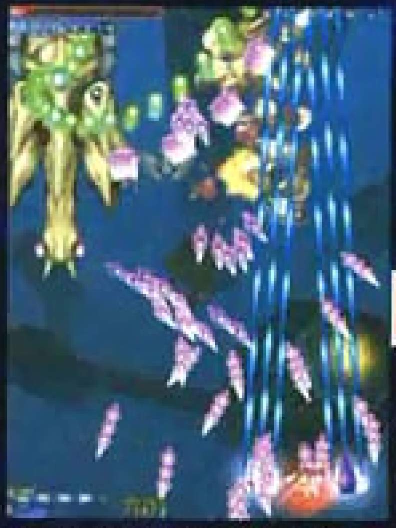
4-1ボス（第4形態以外）は無敵無しでも8倍回収可能。



道中用以外に余剰があれば、ボンバーで本体1万点回収を。

TOPIC4 早回しのカギとなる敵

早回しにおいて重要なのが、本作の敵は規定の小編隊の組み合わせで出現すること。例えば1-1開幕のピスコは、1〜2編隊目と3〜4編隊目がそれぞれセットで飛来。1（3）編隊目を倒すのが遅くても2（4）編隊目の出現は遅れないが、2編隊目を倒すのが遅れると早回しに影響が出る。「個」ではなく「群」を見極めることが重要だ。



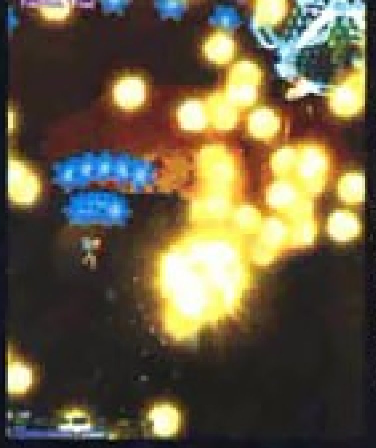
この場面はメスカルがソーテルヌと逆に逃げていく。



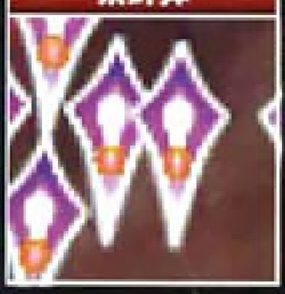
これに気を取られてソーテルヌを残すと回しが遅れる。

8倍精度を高めるために敵弾の判定を知る！

8倍回収をしっかり行なうためには、敵機や敵弾にきっちり隣接することが重要だ。敵弾の種類によっては、見た目と判定が大きく異なる。右の写真やSEを参考に、8倍での回収率を高めよう。



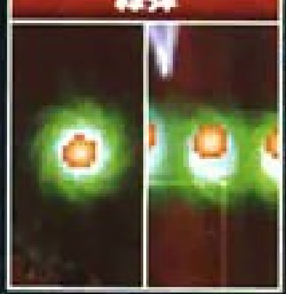
大抵の弾の判定は極小だが、3-2や4-2ボスなどが撃つコロナ状の球弾は、見た目に近い判定を持つ。



全面通して放たれるメインの敵弾で、とがった先端部と後部には判定が無い。これが分かっていれば、3-1ボスなどで役立つはずだ。



分かっている人も多いと思うが、2-1ボスなどが撃つ赤弾の判定は極小。中央部だけなので強気に避けよう。



判定が小さめで、赤弾と同程度（写真左）。特筆点は、5-2ボスの緑弾のみ判定が異なること（写真右）。中央部ではなく後方にあるのだ。



主にセクション2に登場する人型ボスは、バリアのようなもので覆われている。このバリアは、見た目より一回り小さい球型の判定となっている。なお、5-1の月子第1形態も含めて、すべての人型ボスは完全に同一の判定を持つ。



1-2ボスが飛ばす花ビットは、外周の花びらの先端には判定が無い。数が多くほかの弾も交ざるため対処しにくいが、一見絶望的でも意外に抜け道があることも。花ビットで稼ぐ場合は、紫針弾と緑弾の判定と併せて頭に入れておこう。

※オレンジ色の部分が当たり判定

式神調書

●前号および前々号のお詫びと訂正：STAGE1〜3の攻略記事に付記したボスのデータ表にて、本体およびパーツの得点やコイン枚数に誤りがありました。関係者や読者の方々に深くお詫びするとともに、誤表記のあったものをここに訂正致します。 1-1ボス第3形態コイン：25枚 1-2ボス第1〜第3形態コイン：30→30→25枚（次ページ欄外へ続く）

まずは14億を目指そう！

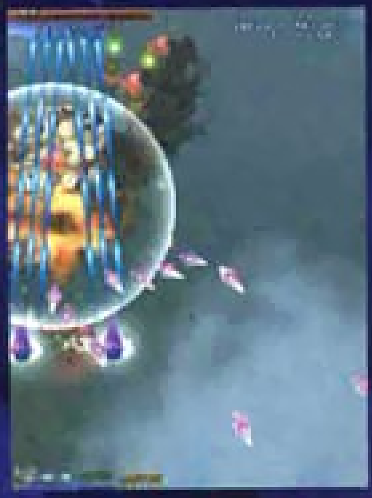
SCORE ATTACK
～稼ぎ攻略～

STAGE 1 アルカランド古城跡

1-1、1-2共に道中は終盤のザコ敵が稼げる。早回しでコイン3枚の敵が多数出現するので、意識していこう。1-1は一部キャラのみチャン（10枚）を出せるぞ。そしてボス戦は、最大の山場「花稼ぎ」が待っている。

SECTION 1

開幕でミスしてボンバーを増やしたら、ビスコ3～4編隊目からほぼ連続してHTMを使用する展開になる。もちろんキャラによってタイミングは変動するが、敵群の切れ目にHTMのつなぎを合わせるようにするのがコツだ。



8倍破壊の瞬間にHTMが切れても、敵弾があれば8倍回収できる。8倍破壊後に発動する形でもいい。

開幕は1ミス？ 2ミス？

ボスを倒す前に6億に達するならもちろん2ミス。それ以外は点効率次第。1-1ボスで2ミス、1-2頭で1ミスがベストな場合もある。

オススメHTMポイント

ここでは、オススメのHTM使用ポイントを解説。ただし、本作はキャラと式神攻撃のタイプによって、敵せん滅や早回しの効率が異なるため、以下のポイントは全キャラに共通するものではない。これを元に、自分のキャラに合わせて調整しよう。

①はビスコの3～4編隊目。ここからレツィナ×2＋メスカルまで引っ張り、切れた場合はレツィナの弾で8倍回収。②は一拍置いてビスコからスタート。ここはHTMが終わるタイミングを重視し、左右からのジン＋メスカルの混合編隊で終わるように調整。③は、レツィナ6機が必ず一定タイミングで出現する。HTMの時間を温存するため、引き付けて発動しよう。そのまま連続で使用し（④）、早回しのメスカルまたはチャンまでつなぎたい。



開幕はビスコが6編隊出現するが、いずれも2編隊単位でセットになっている。偶数編隊目を倒すのが遅れると、早回しに影響するぞ。②のビスコはレツィナまでが、続くジン＋メスカルがそれぞれセットの編隊。最低限、最後のジン編隊×4まではつなぎたい。

BOSS アクアヴィット

まず、パーツ破壊＋第1形態破壊にHTMを使用。下記は残ライフ3で、第2＆第3形態共にミスして8倍で回収したときと、第2形態は1万点で回収＋第3形態はミスして8倍回収時のスコア比較。これにミス時の放出コイン回収効率も加味して、効率のいい倒し方を考えよう。

●第2＆第3形態を本体8倍回収

合計スコア：1,521万Pts.

●第3形態のみミスして回収

第2形態回収	合計スコア
×1	1,162万8千Pts.
×2	1,362万8千Pts.
×3	1,562万8千Pts.
×4	1,762万8千Pts.
×5	1,962万8千Pts.
×6	2,162万8千Pts.
×7	2,362万8千Pts.

SECTION 2

1-1をクリア後は、多くのキャラが6億点でのエクステンドで残ライフ2となり、道中で10億点を超えて残ライフ3になるはず。ボス撃破前に14億点を超えてしまう場合は、1-2の開幕で1ミスしておくといい。最速でミスできる場所は、Y軸が「STAGE1-2」の「1」の中心よりほんの少し下。この高さで右端に居れば、ビスコに体当たりできる。

オススメHTMポイント



①は左上から右下に流れていく。少し待てるので、火力の高いキャラはビスコ破壊後に一拍置いて使おう。②はレツィナの弾にカスって回収し、少し遅らせても可。③は、終了のタイミングをザコラッシュ前のレツィナの8倍破壊に合わせる（回収は撃たれた弾で行なえる）。

開幕のビスコ編隊は素早く破壊することが大切だ。1回目は①のジン編隊スタートがオススメ。ほぼ立て続けに、左右から高速で来るメスカル編隊に合わせて使おう（②）。左右交互に来るビスコ＋レツィナは、出現即破壊。ビスコを画面下に逃がすと、大幅な早回しのロスになるので注意。③は5機目のレツィナ（左）の辺りで始動し、ザコラッシュ前のレツィナ×2までつなぐ。④は、早回しに成功すればジン×10＋大量のメスカルにつながる。

花ビットで稼げ！



堀口 ゆかり ver.2

鬼出現まで粘るのは一緒だが、基本点やコインが少ないので、前作のビットや盾の稼ぎよりも難度は高いぞ。

花ビットで稼げる破壊

花ビット1個の理論点	130万Pts.
タイムボーナス（1秒）	90万Pts.
損益分岐ベース	1秒に0.69個

花ビットの基本点は5万点で、コインは1枚。稼げるスコア＋×8アクション数×3万＋αを、タイムボーナス（約8～9千万）と比較。

稼ぐべきか否か、それが問題だ

稼ぐのは第3形態。第2形態では効率的に壊せるキャラ（範囲系）のみ破壊。前作までのビットや盾と異なり、1ミスで損得が揺らいでしまう。難度と効率はキャラごとにまちまちで、金の壱式などは絶望的だ。タイムボーナスを超えられないようなら、後半面の安定化を図ってから最後に挑戦しよう。

POINT1 途中で死なないことが最重要

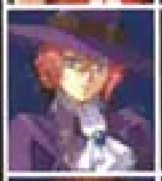
鬼が出現する直前などの終盤ならまだしも、タイムが数十秒残っている状態でミスすると、約4千万点の損失となる。キャラによっては、これだけでタイムボーナスよりも落ちかねない。その場合は練習プレイと割り切ろう。

POINT2 本体にダメージを与え過ぎない

式神攻撃を出し直す必要のあるキャラや、前方への射程が長い式神攻撃を持つキャラは、意図せず本体に撃ち込んでしまいやすい。うっかり撃ち込み過ぎてボスを倒そうものなら、予定していたミスによる増加ボンバーを得られなくなってしまう。特に、零香やふみこで稼ぐ場合は要注意だ。

キャラ別ワンポイントピックアップ

比較的稼ぎやすい4キャラを取り上げて、花ビット稼ぎのポイントを解説。鬼が出たら残1までミス。本体に重なっての8倍回収も忘れずに。

	約8個の敵弾吸収で花ビット一つを破壊可能。カスる弾を残すのがポイントだ。壱式は敵弾と一緒に下がり、後部でカスって8倍状態を維持しよう。
	本体への撃ち込みが最大のネック。左右どちらかの端付近に陣取り、サイドアタックを活用して8倍破壊しよう。破壊と回収のタイムラグに注意。
	通常攻撃を当てないよう、端付近で実行。壱式は式神攻撃を落とし続けて弾幕を張る。弐式はレーザー1発で破壊できるのが長所だ。
	最大ためから始動し、連続入力で式神攻撃を回し続ける。貯金を使い切らないよう気を付けよう。攻撃範囲が広く、かなりの数を破壊できるぞ。

式神調書 1-2ボス花ビットスコア：5万Pts.　2-1ボス第4形態コイン：25枚　2-2ボス第1形態コイン：30枚　2-2ボス第3形態コイン：25枚　3-1ボス両先端パーツ×2コイン：32枚　3-1ボス両腕部パーツ×2コイン：32枚　3-1ボス第3形態コイン：25枚　3-2ボス第1形態コイン：30枚　3-2ボス第3形態コイン：25枚

STAGE 4
湖畔～月光城外部

月光城の出現した広い湖に到着するが、ここでも異形たちの激しい抵抗を味わうことになる。大きな城壁を越え、月光城外部を守護するべく集結したウランジたちを撃破すると、ついに湖に君臨する月光城へと到達。湖深くまで沈み込んだ巨大な城を登っていくと、そこを守っていたのは月子の守護役であるカガチであった。

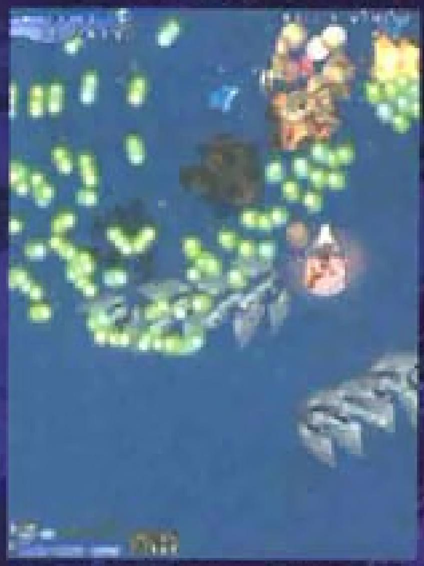
これまでのステージと比べて、ケタ違いの猛攻となるステージ4。まずは敵機の出現パターンを覚えて、厄介な弾をばらまく編隊を優先的に破壊。画面上の弾数を減らせば、思ったより道中を楽に進めるぞ！

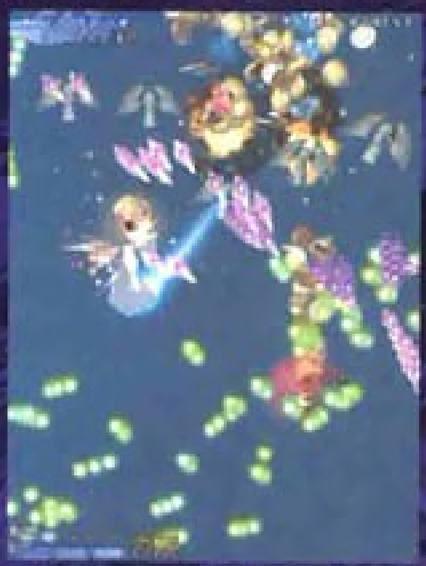
SECTION 1

敵弾を慌てず回避可能になるまでは、通常攻撃メインで進んだ方が無難。近距離型の式神攻撃だと厳しい場面は多いが、画面上部に張り付くと安全なポイントも。

エリアA　スタート～メスカル編隊

スタート直後は、画面左右から自機狙いの扇状紫弾を撃ちつつジン編隊が出現（1～3）。放っておくと弾だらけになるので、左右いずれかの編隊をきっちりと撃ち落とすこと。次のメスカル編隊は、4～5が自機周辺に緑弾をばらまくので、右→左と切り返して破壊。続く自機狙いの連射紫弾は、ある程度引き付けて回避しよう（6）。


右→左と切り返して速攻で破壊しつつ、緑弾を画面端に誘導。


後は自機狙い連射紫弾だけ。緑弾に注意して横移動で避けよう。

エリアB　チャン&ザコ混成編隊

まずはピンガ編隊→チャンの順で、画面全体に弾をばらまく編隊が2セット出現（7～10）。ピンガ編隊の扇状紫弾にチャンの全方位緑弾が交ざると、回避が難しくなるので注意。11～13も、画面端からチャンが出現したと同時に破壊すること。チャン+メスカル編隊は、画面右側のメスカル編隊から順番に破壊していこう（14～18）。


チャンの出現タイミングを覚えて、弾を撃たれる前に破壊！


右→左と大きく切り返しながら、出現した順番に破壊しよう。

エリアC　グラッパ地帯～ザコ混成編

メスカルとグラッパが交差するポイントは、グラッパの出現位置から少し下がった画面右端が比較的安全（19～20）。グラッパを出現と同時に破壊できるなら、式神攻撃でコインを稼ごう。続くピンガ&メスカル混成編隊は、1セット目の連射緑弾を左右いずれかに引き付ければ、以降の回避が楽になる。焦らずにいこう（21～24）。


この位置で左側の紫弾とピンガの体当たりに注意しつつ回避。


垂直紫弾に注意して、連射緑弾を引き付けながら逆側へ移動。

エリアD　チャン&ピンガ編隊～追加エントリー

ボス前のピンガ編隊&チャン×2機は、エリアBと同じ手順でチャンを優先的に破壊（25～27）。多少の慣れは必要だが、広範囲をカバー可能な式神攻撃であれば、画面上部でピンガを弾を撃つ前に速攻で破壊することも可能だ。ここまで敵機の早回しに成功していれば、ジン編隊×2セットが追加エントリーされる（28～29）。


基本はエリアBと同じで、むしろ回避しやすい弾幕となる。

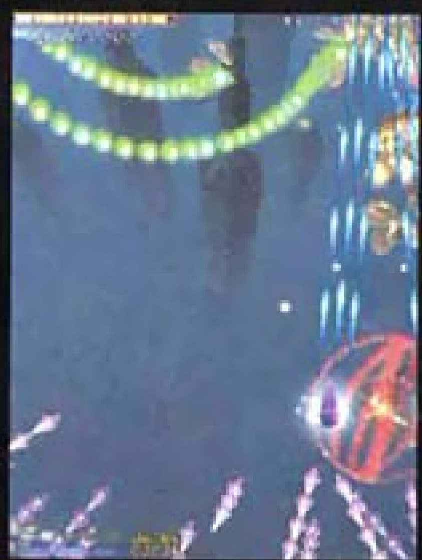

追加エントリーの編隊は連射紫弾を撃つので注意すること。

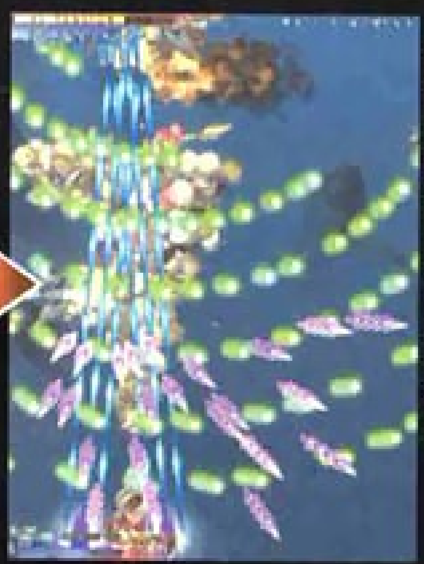
SECTION 2

大型機ソーテルヌの登場に加えて、中型機ラッシュが続くセクション2。通常&式神攻撃だと押されるキャラが多いので、ハイテンション攻撃を併用しながら進むこと。

エリアA　スタート～混成編隊

開幕のビスコ編隊は広角の扇状紫弾を撃ってくるが、極端に密着していなければ特に問題は無いハズ（1～2）。続くメスカル&ピンガの混成編隊は、画面端に張り付いて出現直後に破壊すれば、敵弾を封じることが可能。安全を優先するなら、画面左側に張り付いて4→5を速攻で破壊。逆側3→6の紫弾だけを回避すればいい（3～7）。


極端に移動速度が遅いキャラ以外なら、画面右端でメスカル編隊を破壊してから、左側へ切り返して……。


ピンガ編隊を破壊しながら画面左端へ移動。ただし、メスカルの破壊が遅れると緑弾に紫弾が重なるので注意。

SECTION 1 MAP



SECTION 2 MAP



ザコ敵紹介とマップの見方　マップ上の各記号は、敵機の種類と出現順を示している。ステージ攻略の欄外で、マップ上の表記（記号）とともに敵機の解説を掲載しているので、チェックしてほしい。なお、各ザコ敵機はセクションやエリアで異なる攻撃を持つ。

各セクションのボーナスザコ　『式神の城III』では、新要素として各セクションの道中いずこかに1機だけ、1,000,000Pts.／コイン枚数25枚のボーナスザコが配置されている。見た目だけでは判別不能なので、その位置はマップ上に赤色でマーキングしておく。

エリアB ソーテルヌ地帯～ザコ混成編隊

メスカル＆ピンガ編隊のラッシュ地帯を抜けると、大型機ソーテルヌの出現ポイントへ（9～15）。ソーテルヌは放っておくと大量の弾をばらまくので、メスカル編隊よりも優先して破壊すること。続くピンガ＆メスカル混成編隊については、ピンガ編隊の正面辺りから内側に向かって、少しずつ移動して緑弾を回避しよう（16～18）。


ソーテルヌは点数が高いので、余裕があれば式神攻撃で倒そう。


難しそうに見えるが、実際は片側の紫弾を避けるだけでいい。

エリアC レツィナ編隊～ピンガ編隊

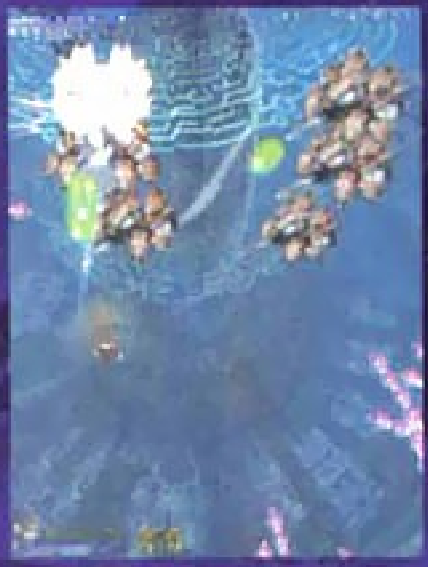
らせん軌道の紫弾を連射するレツィナ編隊は、撃ち漏らすと回避が難しくなるので速攻で破壊（19、20）。メスカル編隊＆アプサン地帯は、メスカルの紫弾に注意しつつ左右に切り返してアプサンを破壊＆自機狙い緑弾を回避（21～30）。続く扇状紫弾（3WAY→5WAY）を撃つピンガ編隊は、体当たりしてくるので横移動しつつ破壊すること（31）。

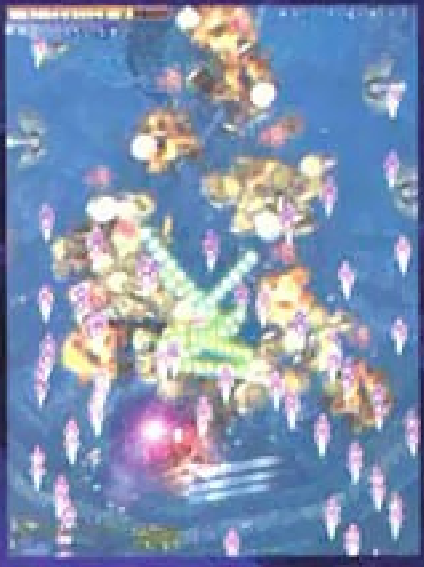

式神or通常攻撃で破壊し切れなければハイテンション攻撃で。


緑弾を正面に撃たせるのが理想的。最後はチャンの破壊を優先。

エリアD アプサン編隊～追加エントリー

中型機ラッシュの締めくくりは6機のアプサン編隊だが、特に問題は無いハズ（32～37）。エリアB～Cの早回しをこなせていれば、ボス前にメスカル→ピンガ混成編隊が大量に追加エントリー（38～）。基本的な対処の仕方はセクション1のエリアCと同じで、メスカルが撃つ垂直軌道の紫弾に注意しながら緑弾を回避すればいい。


左右から自機狙いの緑弾を撃たれるので、接近すると危険だ。


効率良く早回しできていれば、かなりの数が出現してくれる。

STAGE 4-1 BOSS

Ulanzi -ウランジ-

まずは形態ごとの特徴をしっかり把握。パーツを取れば弾幕が簡単になるので、意識的に破壊しよう。

■BOSS DATA■

名称	得点／コイン枚数
本体	4,500,000Pts.／25、25、20、20

弾道を見極めて速攻破壊!?

パーツ数＆形態数が多い4-1ボスだが、攻撃パターンと基本的な動きを覚えれば、難しい弾避けはほとんど必要無い。

唯一第2形態はミスしやすいが、これはボンバーで安定するのもアリ。ボンバーを使わない場合、画面最下部で連射紫弾の発射タイミングに合わせ、中央→左4分の1→左端とすれ違いながら撃ち込もう。後は上部の折り返しに合わせ、中央に戻って同様に撃ち込めばOKだ。

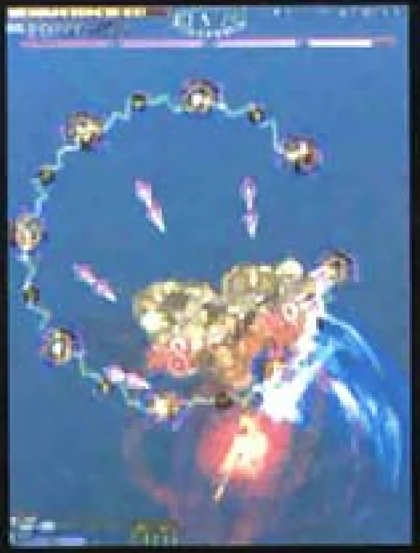
第3形態はスタート直後さえ間違えなければ問題無し。左右いずれかの奥パーツを壊せば、後は中央×2の紫弾と逆側パーツの緑弾を避けていけばいい。


垂直軌道の緑弾は完全パターンなので、当たらない位置を自分なりにパターン化しよう。


片側の奥パーツを破壊した後は、中央が下がってこないよう撃ち込みつつ上下に回避。

余ったゲージでライフを稼ごう！

道中でのハイテンションMAXで稼げる光太郎、薙乃、零香以外は、4-1道中でボンバーゲージを温存。4-1ボスの第1形態と第3形態のパーツ破壊に、ハイテンションMAX使うのがオススメだ。いずれもパーツを破壊しやすく、破壊点×8倍だけで8千万Pts.を軽くオーバー。さらに式神攻撃で破壊すれば、コイン枚数が上乗せされる。クリアボーナス込みでライフの確保を目指そう。


道中の式神攻撃がパターン化しにくい近距離パワー型だが、ボス戦では簡単にパーツを破壊することができるぞ！

■BOSS PARTS DATA■

破壊可能なパーツAとパーツBの位置については、右の画面写真にある表記を参照のこと。

名称	得点／コイン枚数
小型パーツA	1,000,000Pts.／10
小型パーツB	500,000Pts.／25

形態ごとの攻撃パターン一覧

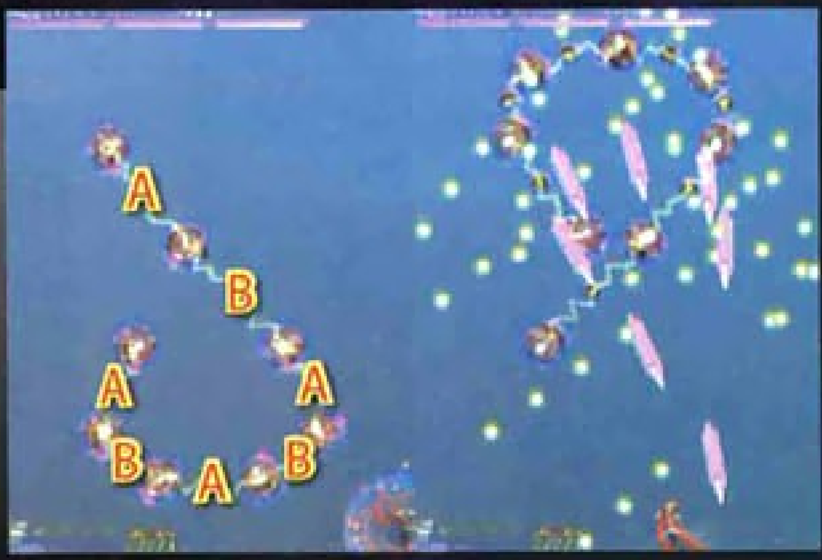
第1形態

本体は交差軌道のレーザー、パーツは自機狙いの紫弾を撃つ。基本的に反時計回りで回転＆移動するので、まず右下から左下に外周を移動してパーツを破壊。正面にすき間が来るので、後は内側に入って撃ち込もう。



第2形態

本体は斜め軌道の連射緑弾、パーツは自機狙いの連射紫弾を発射。8の字を描きながら移動し、先頭が折り返すタイミングで連射紫弾を撃つ。画面最下部なら体当たりされないので、紫弾を引き付けて折り返そう。



第3形態

上部本体×2は扇状紫弾、パーツはらせん軌道の連射緑弾を撃つ。攻撃が当たっていない部分が下がるため、基本的に中央へ撃ち込みつつ左右からの緑弾を回避。スタート直後に左右のパーツを破壊しておくと簡単だ。



第4形態

本体は連射紫弾、パーツはらせん軌道の連射緑弾を発射。十字の配列で時計回りに回転し、連射紫弾からせん軌道で広がるので画面左下で回避。厄介なランダム軌道の緑弾さえ見落とさなければ、回避は難しくない。




● ピスコ（Pisco）
スコア：2,390Pts.　コイン枚数：1


● ジン（Gin）
スコア：5,380Pts.　コイン枚数：3


▲ メスカル（Mezcal）
スコア：7,940Pts.　コイン枚数：3



STAGE 4-2 BOSS

カガチ

玖珂 光太郎の許婚にして妹である城島 月子の守護役。月の光を浴びて変身する月神族の一人。大神＝狼である。ヴァンパイアであり、強力な力を持つ。もう一つの日向に当たる存在で、金に傷を負わせた憎い父の姿でもある。

■BOSS DATA■

名称	得点／コイン枚数
本体	5,000,000Pts.　1、30、30、25

1ミス上等で撃ち込むべし!?

これまでのボスとは比較にならないほど耐久力が高く、攻撃パターンの関係もあり長期戦になりがちな4-2ボス、カガチ。だが、前半戦となる第1～第2形態は特に難しい弾避けが必要無いので、ハイテンション攻撃をフル活用。ここでタイムを縮めておけば、第3～第4形態で手間取ったとしても、タイムが足りなくなることは無い。

最大の鬼門といえる第3形態の攻撃パターン①は、ボンバーを撃っても大してダメージを与えられない。ここで弾避けのためにボンバーを使ってしまうと、第4形態がさらに厳しい状況となるので要注意！　これを安定して抜けられるように、繰り返し練習するのが最初の課題だ。

第4形態の攻撃パターン①は、画面上部に誘導した際の撃ち込みが重要。攻撃パターン①中に倒せない場合は、3回目の弾幕をハイテンションMAXの無敵時間で抜けて張り付こう。

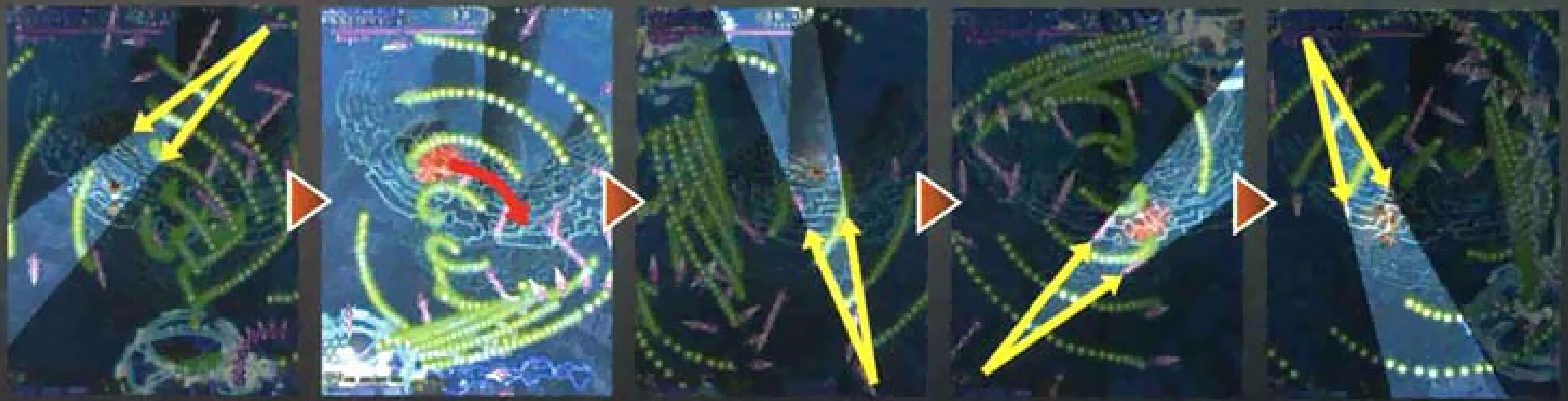

第1形態は攻撃パターン①の大型弾にカスってテンションアップ。なお、コイン枚数は1枚なので無理しなくていい。


正面がガラ空きの第2形態は、基本的に張り付き→ハイテンション攻撃で問題無し。自機狙い弾のタイミングだけ注意！


弾幕結界は慣れてしまえば楽勝。式神攻撃で効率良くダメージを与えられない場合は、無理せず回避に専念すること。


第4形態の降下攻撃は誘導が遅れると立て直せない。ライフに余裕があれば、降下地点でミス→張り付きで撃ち込もう。

第3形態・攻撃パターン①：紫弾を目印にしてノーボムで回避!!



弾幕による結界は、上→右→下→左……と、時計回りに弾幕を抜けるのが基本。この際に重要なのが、抜けるべきルートの目印となる紫弾の軌道（写真黄色矢印）。上側の弾幕の場合、まず中央上のすき間をキープして……、

緑弾の道ができたらすぐに反対側へ抜けよう（写真赤矢印）。以降も同じ要領なので、目印となる紫弾を覚えて練習しよう。なお、移動スピードが速いキャラであれば、上下の弾幕は一つ外側を通った方が抜けやすい。

形態ごとの攻撃パターン一覧

第1形態
【①→②→①……】

①扇状［大型弾＋増殖緑弾］×5セット
②雷球×10（自機狙い＋5方向紫弾）



攻撃パターン①は自機狙いの扇状増殖弾幕。5WAY大型弾＆中型弾とボス本体を結ぶ軌道上には、増殖緑弾があるので注意が必要だ。基本的には、画面端から大型弾にカスるように、逆側へ少しずつ移動すれば回避できる。攻撃パターン②までにダメージ調整を済ませ、雷球の紫弾にカスって倒そう。

第3形態
【①→②→①……】

①高速弾幕結界（扇状紫弾＋列状緑弾）
②［波状中型弾→連射紫弾］×4セット



ボス本体が外周を高速移動しつつ、完全パターンの扇状紫弾→列状緑弾を交互に撃つ特殊な弾幕結界。練習は必要だが、慣れてしまえば決して難しくはない（上記カコミ参照）。攻撃パターン②は、波状中型弾→連射紫弾の繰り返し。波状弾幕を右側で回避しながらハイテンション攻撃を撃ち込もう。

第2形態
【①→②→①……】

①高速反射弾＋自機狙い×3セット
②雷球×15（ワインダー連射紫弾）



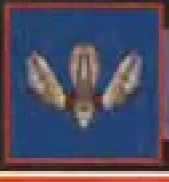
左右の画面端で反射する高速弾を撃ちつつ、自機狙いの反射弾を3セット撃ち出す攻撃パターン①。基本的には、ボスの進行方向と逆側に少しずれた位置で張り付き、自機狙い弾が来たら反対側に位置をずらせばOKだ。攻撃パターン②は第1形態の強化版で、基本的には敵弾を見て避けていくしかない。

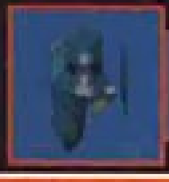
第4形態
【①→②→①……】

①［降下攻撃→全方位弾幕］×3セット
②［波状弾幕→扇状連射弾］×8セット



自機座標を狙ったジャンプ～降下攻撃後、ボス本体を中心とした全方位弾幕が厄介な攻撃パターン①。基本的には1、3回目を画面最上部に誘導して撃ち込み、2回目を画面最下部に誘導して回避に専念する。攻撃パターン②は撃ち込むチャンスが少ないので、しっかり誘導して前半でケリを付けよう。


ピンガ（Pinga）
スコア：7,100Pts.　コイン枚数：3


レツィナ（Retsina）
スコア：11,920Pts.　コイン枚数：10


チャン（Chang）
スコア：146,700Pts.　コイン枚数：10

気になるあのキャラの行方は？

『式神の城Ⅲ』版 攻撃力リサーチ

全キャラのハイテンション攻撃と式神攻撃について、時間ごとの攻撃力を調査。前作でも行なったこの企画、果たして今回の栄冠は？

爆風タイプのキャラが上位を独占!?

今回は金のハイテンション攻撃（以下HT）を抑え、爆風タイプの式神攻撃が2トップ。ただし、「1秒間での最大効率の撃ち込み」という観点のため、（最大）タメの状態からスタートし、式神発動後にすぐ通常攻撃を撃てるキャラは、HTの追加ダメージも加算。さらに、1秒経過後に爆風などが残っていた場合はそのダメージも含めたため、ロジャーやふみこ、ミュンヒハウゼンらに有利な調査方法だったことをご了承願いたい。

検証相手はゆかり第3形態

今回の調査対象は、前回に引き続き堀口ゆかり。第3形態でダメージが入るようになってから、「これは本気よ」までがちょうど1秒。この間に与えられるダメージを元に計測した。



式神攻撃の発生が長いキャラは、攻撃開始の瞬間からカウント。

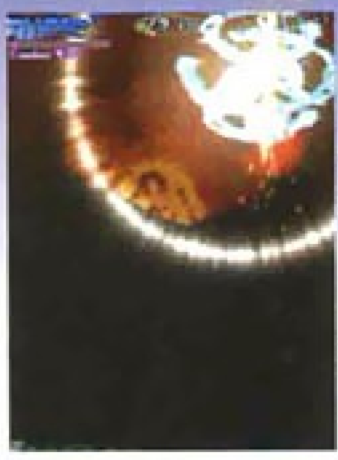
キャラ別の補足

バトゥ壱式は最大タメ1本のダメージ。金の式神攻撃もそうだが、バトゥ弐式は面積の広いボスに絶大な効果を発揮する。エミリオの式神攻撃はレーザー結合部を照射。金のHTは真正面のみを当てた数値だ。攻撃力低下の要因には、左右の4発が直進弾になったことが影響している。玄乃丈は壱式、弐式共に正面＋手元（上半身）4発の攻撃力で、以前とは異なり差が無かった。薙乃の式神攻撃はバリア部分のみのダメージだ。

張り付き速攻の限界ライン

ランキング表にある瞬殺度は、特定のボス形態を攻撃開始前に倒せる目安。ちなみに、ふみこ弐式は複数回ロックするよりも、最速で1回ずつ撃った方が高い攻撃力を得られるぞ。HTが自動的に少し出てくれることも大きい。

A 3-2ボス第3形態



Aグループは張り付き速攻が可能。また、エミリオは間合いが遠いため、敵弾が届く前に倒せる。

B 2-1ボス第3形態



B以上のキャラは、2-1ボス第3形態で正面に張り付けば、虫が来る前に形態を飛ばせる。

キャラ＆攻撃方法別 攻撃力ランキング

順位	キャラ名&攻撃方法		瞬殺度
1位	ロジャー	壱式 弐式	
2位	ふみこ	壱式	
3位	薙乃	HT	A
4位	ミュンヒハウゼン	壱式	
5位	バトゥ	HT	
6位	バトゥ	壱式	
7位	ふみこ	弐式	
8位	光太郎	HT	
9位	エミリオ	壱式 弐式	
10位	玄乃丈	壱式 弐式	
11位	ふみこ	HT	B
12位	ミュンヒハウゼン	HT	
13位	エミリオ	HT	
14位	金	HT	
15位	零香	壱式 弐式	
16位	金	弐式	
17位	ロジャー	HT	
18位	零香	HT	
18位	玄乃丈	HT	
20位	光太郎	壱式 弐式	C
21位	バトゥ	弐式	
22位	薙乃	壱式 弐式	
23位	ミュンヒハウゼン	弐式	
24位	金	壱式	

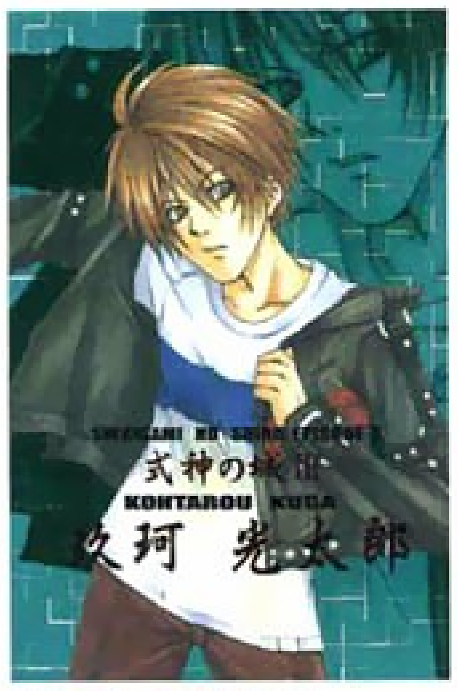
式神タブロイド参式

イラストコンテスト第1回選考作品紹介！

イラストコンテストの記念すべき第1回選考受賞作と、最終選考まで残った秀作の一部を紹介！　なお、優秀賞受賞者には『式神の城Ⅲ』開発スタッフ寄せ書き入り「AlfaSystem Design Works」が、たかなぎ優名賞・是空とおる賞受賞者にはそれぞれの先生からサイン色紙が贈呈されるぞ！



（大阪府　ハイクロ君）
☆エミリオの描き方が新鮮！
やる気のないバトゥもいい味を!?



（川崎県　こうきさん）
☆少し大人びた印象の光太郎。
今後ますます男前になりそう！

優秀賞



（愛知県　御影道行君）
☆レイカ本人だけではなく、背景も含めてレイカらしさを表現しているところがポイントですね。まさにタイムギャル！
（アルファ・システム　須田）

たかなぎ優名賞



（静岡県　INAOさん）
☆きりっとしていながらちょっぴりかわいい感じのふみこで、心をわしづかみにされました～。（たかなぎ優名）

是空とおる賞

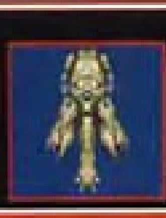


（北海道　西東さん）
☆金さんチーム。実は細部まで描いてあるのでスゴイなぁと思いました。僕は金姉さん大好きですよ。（是空とおる）

作品はまだまだ募集中！
詳しくはP65にて！


◆ グラッパ(Grappa)
スコア:16,370Pts.　コイン枚数:10


◆ アブサン(Absinthe)
スコア:160,000Pts.　コイン枚数:10


△ ソーテルヌ(Sauternes)
スコア:193,100Pts.　コイン枚数:25



決戦の時!?　エピック3～4を駆け抜けろ!

DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON

稼動から一カ月ほどたったが、冒険は順調だろうか？　今回は物語が佳境へと入るエピック３～４と、なかなか歯ごたえのある中級クエストの中から、その一部を紹介していくぞ！

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋1ボタン
■発売日：2006年3月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256＋PC

Text：C・LAN、カイゼルちくわ

EPIC 3　七つの国、七つの杖

伝説の杖を求め、奔走することとなるエピック３。3-1から3-2へと進むには、五つのクエストをプレイする必要がある（同じものを複数回プレイしても可）。

全キャラクター共通パーティーエピック

3-1 盟約　マップ1

道中は砂漠と遺跡の二つのステージに分かれており、砂漠ではイナーナ姫を護衛しつつ進み、遺跡では仕掛けと敵の待ち伏せを突破する。

イナーナ姫の護衛は常にだれかが側に居て、敵の注意を引き付けていれば問題無い。遺跡では出入り口付近、あるいは仕掛けのスイッチ付近で突如出現する敵に、焦らず対応していこう。また最後の部屋にあるボスの部屋へと続く転送の円陣は、パーティー全員が中に入らないと作動しないことにも注意してほしい。



姫の歩みは非常に遅いので、宝箱回収も余裕だ。



遺跡の仕掛けは前衛キャラが作動させ、敵に備えよう。

EPIC 3-1 BOSS　精霊

遺跡の最深部にて「杖」を守る、古代の精霊・風神と雷神。見た目の通り攻撃的なボスだが、その死角に潜り込んでしまえば何も怖くはないぞ。

最初は風神、雷神が交互に出現するが、時間がたつと両方のボスが同時に襲い掛かってくる。どちらかを倒せば戦闘は終わるが、風神は近寄ると押し返されるバリア、雷神はダメージを与える電撃バリアを張るため、前衛キャラは攻撃しにくいが、風神を狙った方がいい。

攻撃はパンチや風ブレスなど、「！」マークが出る落雷以外はすべて正面に立つキャラを狙うものばかり。側面や後ろから攻撃すれば安全だ。



雷球を飛ばす攻撃も、攻撃範囲は正面のみ。



風神のブレスは相当強烈。絶対にくらうな！

ギルガメス　3-2 魔界の罠　マップ2

敵に囲まれるイベントが2回あるが、2回目の後に回復ポイントがあるのでダメージは気にしなくていい。フォースを惜しまなければ楽勝だ。



2回目の包囲戦は結構厳しい。フォース連打で切り抜けろ！



強敵はダッシュアタック→フォースの連発で倒そう。

ワルキューレ　3-2 過去の呪縛　マップ3

ヘルウォーリアーはフォースで倒して復活を阻止（崩れている間に当ててもOK）。ウーズ系は弓で反応させつつためを開始し、パワーソードで迎え撃つ。また、このエリアには石像を光る床に乗せて作動させる仕掛けがある。終盤の炎を吐く像×2は、炎の先端辺りから斜めにスイッチを撃とう。光る床を踏んで一定時間で扉が閉まるので、ダメージ覚悟で走り抜けるのも手。ボスはブラックワルキューレ＋ブラックナイト系×4→スチールナイト×4。柱を利用してホーリーレインを使おう。後者は周囲を回りながらパワーソード。

ヤング・カイ　3-2 青き杖の意志　マップ4

アーツ「コールギル」を覚えていれば、ローバー系の敵との戦いはかなり楽。道中のゲートは、周囲の敵を全滅させないと開かないので注意。



コールギルでローバーを引き付け、ため攻撃で撃破だ。



ボスはサキュバス。ザコ敵も居るが、無視してOK。

ゼオパルガ　3-2 記憶の断片　マップ5

メインの敵は古代兵（エンシャントソルジャー）。性質はブルーナイトに近く、動きが遅いので苦戦はしないだろう。回復ポイントもあるので多少強引に進めても大丈夫。ボスは多数の古代兵とその王（エンシャントキング）。数が多いのでウェポンバリアが有効だ。



全滅ポイントは2カ所。それ以外は走り抜けてもいい。

イシターの独り言
上記の通り、エピック3-2へ進むためには五つものクエストをクリアしなくてはならない。急ぐなら簡単なクエストを連続で5回クリアしてしまえばいいのだが、せっかくの機会ということで、ぜひいろいろなクエストにチャレンジしてみてほしい。うまくいけば通常のエピックでは手に入らないレアなアイテムが手に入り、今後のエピック攻略がより楽になるかも……？

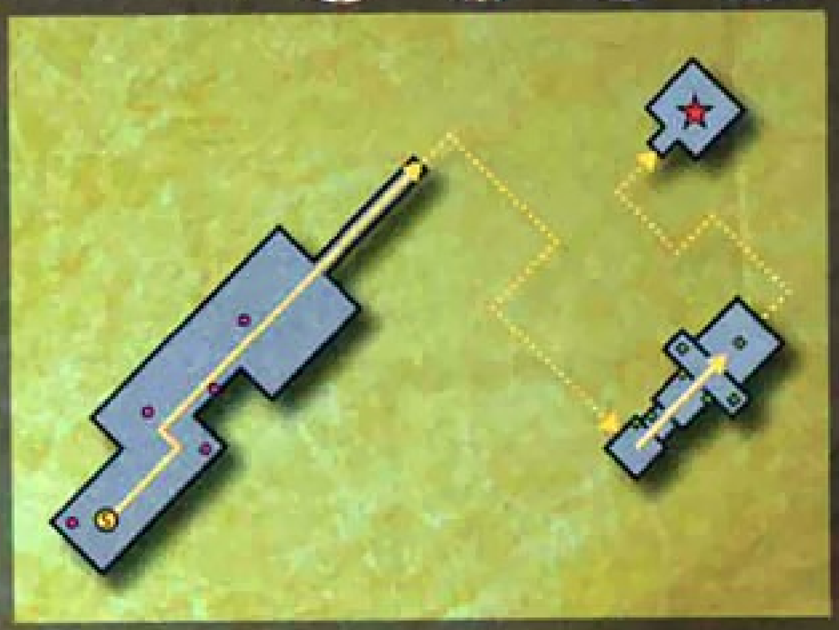
宝箱を逃さないために……

ステージマップ紹介

その１　EPIC ３編

そろそろマップも複雑になってきてはいるが、まだ基本は一本道。ただし道程は長くなっているので、不要な戦いは避けて時間短縮を目指そう。

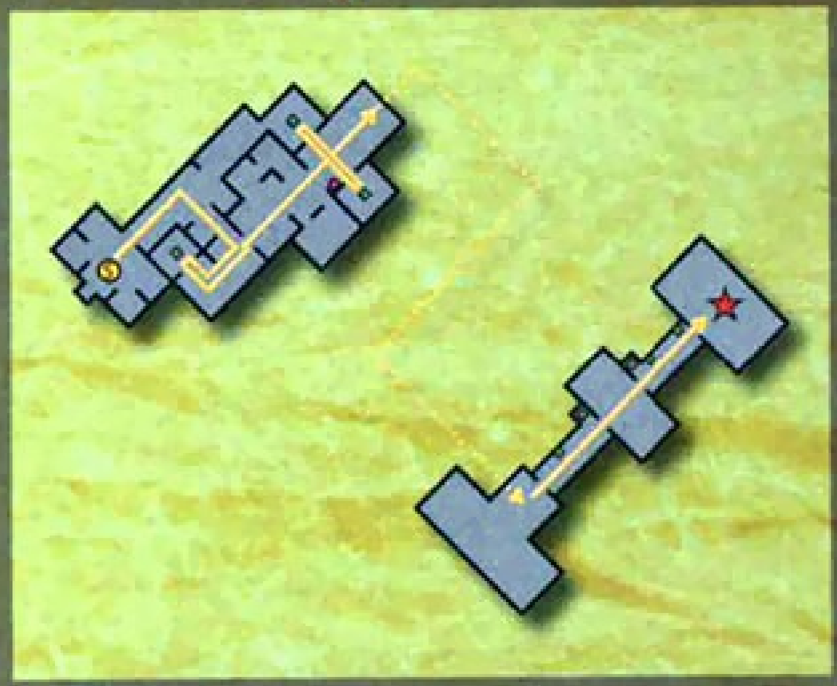
マップ1
マルフ砂漠



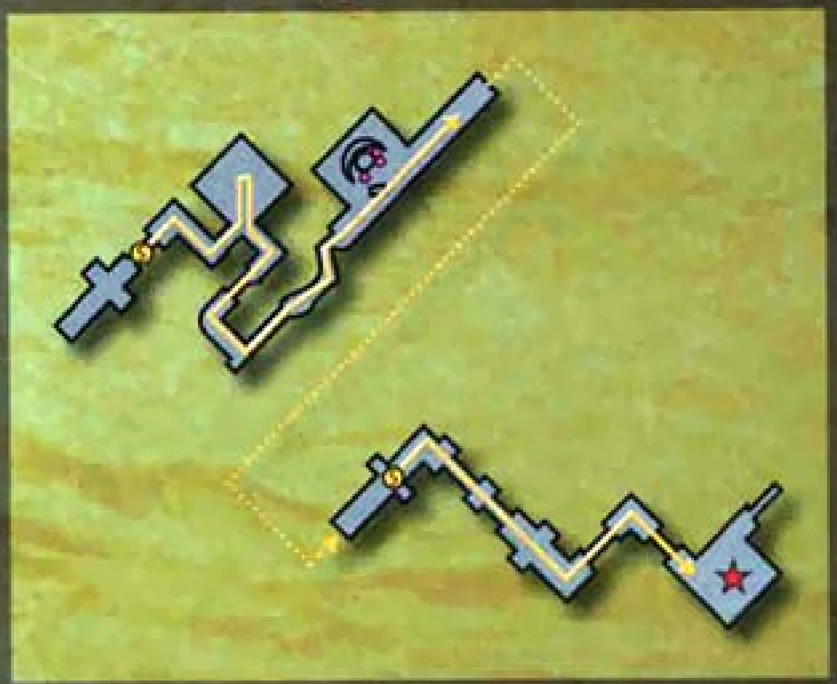
マップ2
ザインダブラ山脈



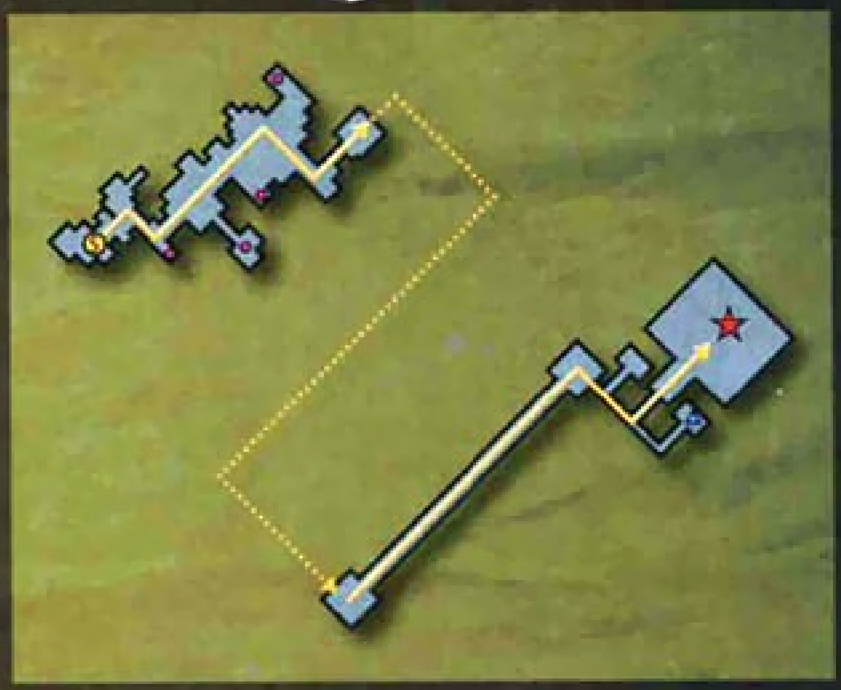
マップ3
忘れられた城邑



マップ4
大樹海



マップ5
？？？



マップの見方

- Ⓢ＝スタート地点
- ■＝仕掛けポイント
- ★＝ボスキャラクター
- ▲＝回復ポイント
- ●＝宝箱（配置場所はキャラによって異なる）

冒険を楽しむために……

クエストガイド その１

今回、ここで紹介するクエストは、道中の謎解きやボス戦などに必ず一癖あるものばかり。エピック3-2へ進む前に、これらのクエストで腕を磨いてみては？

魔都に眠る死霊



マップ上には数多くの仕掛けスイッチがある。そのすべてを作動させつつ敵も全滅させなくてはボス戦に進めないため、迅速に行動しないと時間が足りなくなってしまう。罠で部屋が閉ざされるなど個人行動を強いられる場面が多いが、この状況を逆手に取って、手分けしてマップ内を探索して回ろう。ただし最後の転送円陣は、全員が乗らないと作動しない。

ボスはワープや分身、ザコ敵の召喚などを駆使する死霊の王。攻撃できるタイミングは限られるので、ワープで出現したところに速攻でフォースをたたき込もう。



罠にかかるのは前衛の役目。後衛は仕掛けを探そう。



時間との戦いでもあるボス戦は苦戦必至！

死霊の王は体力もかなりあり、長期戦になりがち。無敵時間のある、または遠距離攻撃のフォースで、多少無理してでもダメージを与えていこう。

深淵にひそむ大蛇



難度5のクエストの中で、だれもが最初につまずく高難度クエスト。道中は一本道で仕掛けも無いが、押し寄せる圧倒的な数の敵に苦戦し、さらに待ち受けるボスはかなり強力と、戦闘に特化したクエストなので、ランクと装備に自信が無いうちは挑戦は避けよう。

ボス戦は長期戦になるので、無駄な時間とAPの消費を避けるために道中の敵は無視した方がいい。ボスの攻撃は小さく振りかぶってからのブレスや噛み付き、大きく振りかぶってからの振り下ろしがメインだが、攻撃のチャンスはこれらを空振りした直後の一瞬だ！



数も多く、強力なローパーに手間取るのは時間の無駄遣い。



逃げ方を間違えると一瞬で袋だたきになる。タイミングを計れ！



体力が減ると首の本数が増えるボス、リヴァイアサン。3方向からの攻撃は凶悪の一言。

イシターの独り言 ストーリーエピックやクエストでランクや装備品を買う所持金の不足を感じたら、「次元の鏡」で過去のパーティーエピックに再挑戦することをお勧めする。プレイできるエピックはランダムだが、クエストよりも経験値やお金が多めにもらえることが多く、消耗品をさほど使わずクリアできるのもお得だ。難しいエピックも成長してから挑めば、意外と楽にクリアできるぞ。

EPIC 4 魔城、燃ゆ

四者四様のストーリーが進展し、ドルアーガとの決戦が始まる。4-1から4-2に進むためには、クエストを3回クリアして魔城の情報を集める必要がある。

全キャラクター共通パーティーエピック

4-1 七つを一つに　マップ6

まず、4体の邪竜（レッサードラゴン）を倒す。邪竜の攻撃はクオックスと同じ（落石は無し）。側面から攻撃しよう。右回りと左回りのルートがあり、左回りは画面外から北の邪竜に火炎弾を撃たれるが、ボス直前で回復できる。邪竜以外の敵はリザードマン系が少々出現するだけなので、分かれて進んでもいい。


4体倒すと強制的にボス戦になるので、回復したい場合は「まって！」などで意思表示を。

EPIC 4-1 BOSS ブルードラゴン

各種攻撃の死角となる側面から攻撃。上空からの急降下は致命傷を受けるので、これだけには十分注意しよう。

地上に居るときの攻撃は基本的に邪竜と同様。首を上げたら前足、尻尾を上げたら尻尾攻撃、上半身を上げたら突進が来る。側面に回って攻撃していこう。開始からしばらくすると上空に舞い上がり、空中からのアイスブレス→急降下で地上に戻る。急降下は地面に映る影を見てかわそう。飛行中は効果的なダメージを与えにくいので回避に専念し、着地したらフォース連携で倒そう。


竜の側面から、フォースをどんどんたたき込もう。


ブルードラゴンの飛行中は地面に映る影に集中しよう。

全キャラクター共通パーティーエピック

4-2 吹雪を越えて　マップ2

ブルーナイト系に囲まれた状態でスタート。ダメージを受けやすいポイントは、最初の橋を渡った直後。ブラックナイト系×2が突進してくるので素早く回避しよう。後衛の場合も要注意だ。スチールナイトは一人が先行して反対側へ行き、残りのメンバーが背後から攻撃すると効率的。氷塊にはピンクソードナイトが隠れていることがあるので、面倒or厄介なら無視して進もう。


ブラックキャプテン&マスターの波状突進には注意。

EPIC 4-2 BOSS ドルアーガ親衛隊

ナイト系の精鋭たちが勢ぞろい。シングルで挑むと苦戦必至。フォース連携が要だ。

最優先で倒したいのは移動距離の長いブラックナイト系と動きの速いミラーナイト系。ターゲットされたら敵群から離れ過ぎないようにして、他メンバーの範囲系フォースに巻き込んでもらうように動くのが理想。人数が多ければ一対一でつぶそう。


頭数を減らすことが先決。動きが遅い敵は後で倒そう。

ギルガメス

4-3 悪夢の回廊　マップ7

足の遅いギルガメスにとっては、回転ノコギリの罠が多数設置されている場所が最大の難所になる。罠周辺での戦闘はかなり危険なので、ガードしつつ無視して進むのが安全だ。

ボスのクロムナイトは、以前と同じ対処法で倒せる。ガードで攻撃をしのぎつつ、ダッシュアタックで背後に回り込んでいこう。


敵が出てくる鏡の罠は、真横から鏡を壊せばOKだ。


少し攻撃パターンは変わったが、以前と同じ方法でOK。

ワルキューレ

4-3 悪夢の回廊　マップ7

ナイト系が多数登場するこのエピックは、すべての敵を倒して進むと時間が枯渇しやすい。必ず倒さなくてはならない敵は2体のスチールナイトだけ。羽隠れの術を使って急いで北側へ向かうのがお勧めだ。回転ノコギリはジャンプで飛び越えられるぞ。スチールナイトは瀕死になるまで移動しない。ホーリーレインか背後からパワーソードで倒そう。ボスはブラックワルキューレ。3-2から使い始める鎌振り回しのほかに、3方向の弓攻撃や氷のレイン系も使ってくる。間合いを離して戦おう。


お金を回収しつつ、スチールナイトの門まで急げ。

ヤング・カイ

4-3 悪夢の回廊　マップ7

コールギルを駆使しつつ進めば問題無いが、突撃してくるナイト系の敵は、構えた後だとコールギルを使っても、ヤング・カイ目掛けて突撃してくるので注意したい。時間節約のためにはコールギルを餌に、敵を無視して進むのがベストだ。

ボスはサキュバスだが、3-2と同じパターンで攻撃すれば楽に勝てる。


コールギルが生命線。罠の鏡は、離れた場所から壊そう。


赤いコウモリを追いかけ、サキュバス本体を狙い撃とう。

ゼオバルガ

4-3 悪夢の回廊　マップ7

スラッシュ移動を駆使して急いで進む。スチールナイトの門まで敵がついてきてしまったら、回転ノコギリを利用。2体目のスチールナイトを倒したら、鏡を無視して回復ポイントまで直行し、シェイドナイトをフォースで倒す。魔方陣の先に居るボスは“嵐の使徒”の一員、アネモネ。剣を上空から降らせるほか、ブレードを高速回転させる攻撃などを使用する。密着してウェポンバリアを展開しつつ、ひたすら攻撃しよう。攻撃力が低いと長期戦になるため、ポーションも買い込んでおきたい。


回復ポイントがあるのでフォースは惜しまずに。

イシターの独り言 プレイした人であれば、宝箱に複数のタイプが用意されているのはご存じのはず。ゲーム中の宝箱は基本的に、木箱(お金)、敵を倒すと出現(灰色)、ボスを倒すと出現(緑)、青箱&赤箱(クエスト専用)の5種類が存在する。この中で、青箱は条件を満たせば出現するようになっている。そして青箱を獲得すると、さらに難しい条件によって出現する赤箱への道が開けるようだ。

全キャラクター共通パーティーエピック

4-4 決戦、そして……

ドルアーガの玉座

オーンに暗い影を落としていたドルアーガとの決着をつける時が来た！ しかし、戦いはまだまだ続く。最終形態で時折ドロップする「ドルアーガナイフ」は即座に拾わないと見逃すことになるので、緑箱の確認は迅速に。

第一の化身

敵はソーサラー×2とハイパーナイト×2を連れたスーパーナイト。ソーサラーは魔法が厄介なので事前に倒しておきたい。ハイパーナイトは無視していい。スーパーナイトは動きが速いが、うまく誘導すればジェミニ誘導（?）が可能。キャラの周囲をぐるぐる回せる。剣を空振りさせて、そのスキに攻撃を繰り返してもOK。

第二の化身

四体出現するスーパーウィザードのうち、特定の一体を倒せばクリア。ひたすら攻撃しよう。


原作と異なり、倒した幻影は復活しないので楽。

第三の化身

第三形態はスーパードラゴン。スペシャルクエスト"虚ろなる魔塔"などに出現するブラックドラゴンとほぼ同性質の敵だ。ドラゴン系は攻撃の死角となる側面に位置取りするのが有効だが、このドラゴンも例外ではない。ターゲットされた場合は、ほかのメンバーに頭部が向かない方向に回転させよう。体力が多いので他メンバーから離れ過ぎないようにして、フォース連携を積極的に狙うべし。


ドラゴン系はエピックだけで3回目。苦戦しないはず。

最終形態

ドルアーガは一定時間ごとにイナーナの魔法陣に捕らえられて動かなくなる。この間は防御力も落ちるので、フォースを集中的にたたき込む。始まったら急いで接近すれば、ドルアーガの元に着いたときに1回目の捕縛モードになるはずだ。接近時は衝撃波に注意。周囲にプレイヤーが居ない場合、ドルアーガはイナーナをターゲットにする。イナーナに密着すると離れないのでなるべく前に出よう。

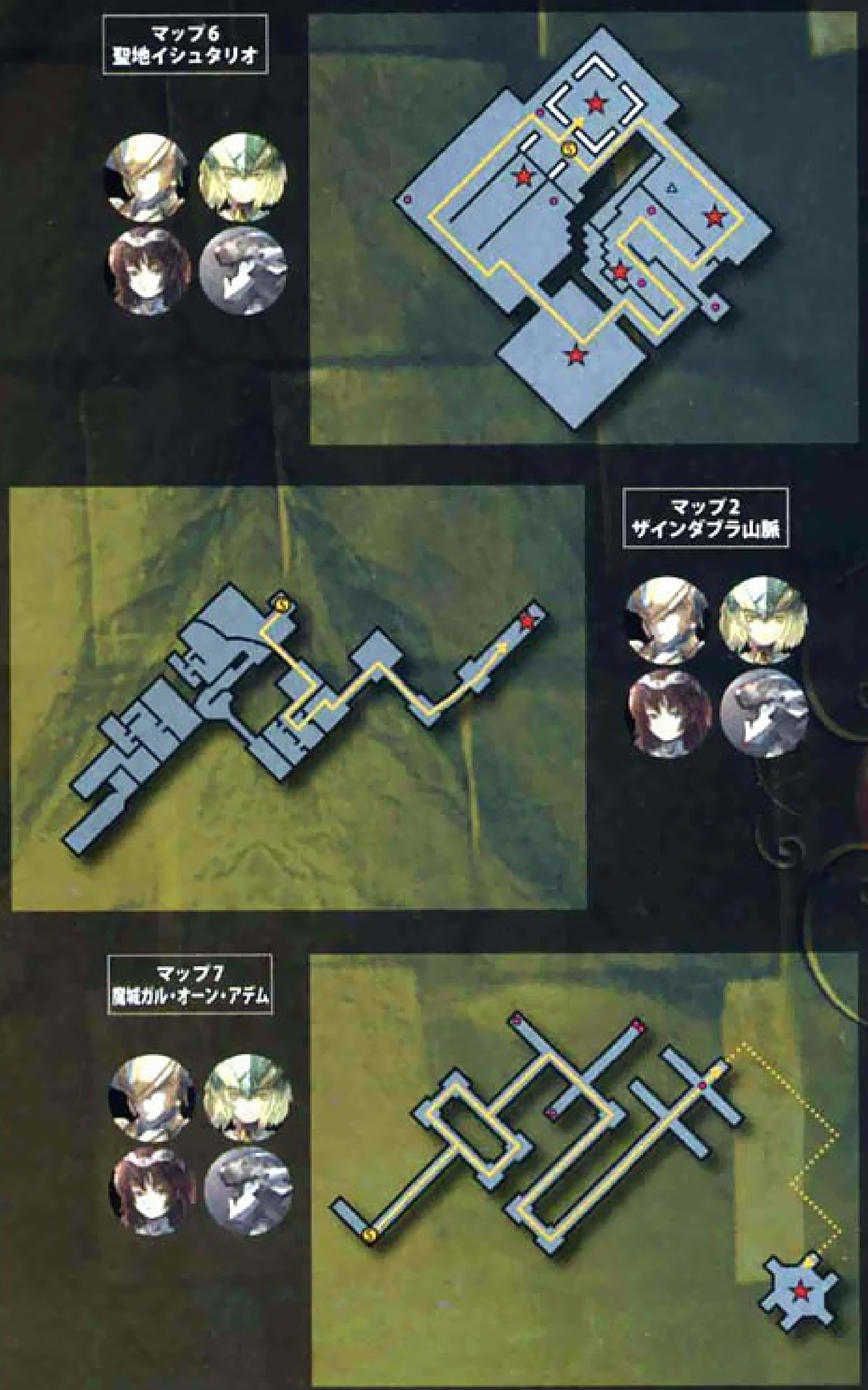

イナーナに向かって突攻してくる。全力で攻撃しよう。

宝箱を逃さないために……

ステージマップ紹介

その2 EPIC 4編

聖地イシュタリオはEPIC1-3で踏破済みのマップだが、柱などが倒壊して南側がつながっている。ザインタブラ山脈は細いつり橋が多い。つり橋はスチールナイトが守っているので、あまり固まらないようにしよう。



冒険を楽しむために……

クエストガイド その2

国家機密を追え



機密文書を持ち逃げしたスカウトの首領を追うクエスト。敵の大半はスカウト系で、鍵を持ったスカウトを倒せば道が開ける。ほかにアサシン系などの敵も出現するが、マップが広く時間切れの恐れがあるので、慣れないうちはあまり相手をせずにスカウト系だけを撃破していこう。これを繰り返すと最奥部のボスエリアへ到着。ボスは南北の魔法陣に召喚されたミノタウルス×2で、この2体を倒せばクリアとなる。なお、ボスエリアにはスカウト系のレアモンスター「オーク」が出現することがある。通常のスカウトよりも1回り大きく、白っぽい色をしているのですぐに分かるはずだ。強力な敵だが、レアアイテムを落とすかもしれないのでなるべく倒したい。


スカウトは攻撃すると逃げていく。地形をうまく活用するか遠隔攻撃で効率よく倒そう。


ミノタウルスはハイパーナイト系と同じ方法で倒せる。武器を空振りしたスキに攻撃しよう。

イシターの独り言 クエストで決まった条件をクリアしないと出現しない青&赤の宝箱。しかしその条件のヒントを教えてくれるモノがある。それが「星貝」だ。一定ランクでショップに並ぶ（500G）のこのアイテムをクエスト中に使えば、女神様から青箱出現条件のヒントが聞けるのだ。碧貝を二つ合成すると「星貝」になって、同様に赤箱出現条件のヒントがもらえるぞ。

闘劇'06

SUPER BATTLE OPERA

THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

FINAL

当日参加

最後のチャンスにかけろ！

予選日程はすべて終了したが、まだ決勝大会へ参加できる可能性は残っている。大会当日に行なわれる「予備予選枠」、いわゆる当日予選を勝ち抜けば、本戦の椅子に滑り込むことができる。全国の頂点に立つことをまだあきらめていないなら、このチャンスに掛けない手はない。当然、強豪たちがひしめく激戦となるので、心して挑んでもらいたい。

【開催日】

各タイトルの決勝大会と同日に開催

【参加資格】

参加資格は、「該当タイトルの闘劇'06 FINALへの出場権を獲得していない選手」で、すべてのゲームにエントリー可能。ただし、既に出場権を持っている選手でも、参加資格所持タイトル以外にならばエントリーすることは可能。しかし、第一幕、第二幕、第三幕のいずれも、3タイトルで同時刻に「予備予選」が開催されるため、各日ごとに一つのタイトル以外にはエントリーすることができない。注意されたし。

【参加手順①】

まず、大会当日現地にて販売されるパンフレットを購入する。それに同梱されているエントリーチケットを持って、「予備予選抽選登録所」で指定時間以内に登録を済ませれば、参加可能。チーム戦、タッグ戦どちらの場合も必ずメンバー全員そろった状態でエントリーする必要がある。

【参加手順②】

予備予選に参加できる人数の上限は、「シングル戦タイトル」が各32名、「タッグ戦タイトル」と「チーム戦タイトル」は各16チームまでとなっており、上限を超えた場合は希望者全員を対象にした抽選を行ない出場者を決定する。

※出場枠数は予定のため、多少の誤差が生じる可能性があることをご了承いただきたい。
※「予備予選」は、あくまで敗者復活戦的な救済措置。エントリーが多数になった場合は抽選になることをご了承いただきたい。

なお『北斗の拳』、『ネオジオ バトルコロシアム』、『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ XI』以外の5タイトルについては、エントリー希望者の中から「店舗代表権」を取得した人を優先する救済措置がある。この措置を適用するには店舗予選優勝時に授与された賞状が必要となるため、賞状を所持しているプレイヤーは、必ず持参すること。賞状ごとにポイントが設けられており、そのポイント数が多いチームが優先さるシステムになっている。つまり、店舗代表権獲得者が多いプレイヤー、チームほど有利ということだ。

ディファ有明

http://www.differ.co.jp/
〒135-0063　東京都江東区有明1-3-25　Tel:03-5500-3731



ディファ有明へのアクセス方法

新交通ゆりかもめ「有明テニスの森駅」or臨海副都心線「国際展示場駅」下車

①**有明テニスの森駅下車の場合**／下車後、右手に徒歩2分にディファ有明。

②**国際展示場駅下車の場合**／有明コロシアムと有明テニスの森の間を抜け、道路に突き当たったら横断歩道を渡り、右手に進むと、バス停「有明」手前左手にディファ有明。



予備予選開催タイトル＆当日予備予選枠数

第一幕　5月3日(水)		
北斗の拳	シングル戦	2人
バーチャファイター4 ファイナルチューンド	チーム戦	2チーム
鉄拳5 DARK RESURRECTION	チーム戦	2チーム

第二幕　5月4日(木)		
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI	シングル戦	3人
サムライスピリッツ 天下一剣客伝	タッグ戦	1チーム
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク	チーム戦	1チーム

第三幕　5月5日(金)		
ネオジオ バトルコロシアム	シングル戦	1人
メルティブラッド アクトカデンツァ	タッグ戦	1チーム
ギルティギア イグゼクス スラッシュ	チーム戦	2チーム

観戦

歴史の証人になろう！

全国から集結した対戦格闘ゲーマーの頂点を決める、闘劇に参加する方法は選手になるだけではない。もちろん、観戦のみでの参加も可能。日本中、そして海外でも同じように予選が開催され、勝ち上がってきている選手たちも参戦。まさに、世界一決定戦と言っても過言ではない！ゴールデンウィークは、闘劇観戦で決まりだ！

当日タイムスケジュール

下表は大会当日のタイムスケジュール。特に注意したいのが、予備予選の受付開始時間。三日間とも7:30スタートとなっている。参加希望プレイヤーは、時間厳守で集合してほしい。また、本戦への参加資格を持っているプレイヤーは、表に記されている時間以内に受付を済ませないと、最悪失格となる。気を付けよう！

5月3日(水)

※本戦トーナメントの選手受付は、下記の時間までに済ませてほしい。
北斗の拳【9:30】
バーチャファイター4 ファイナルチューンド【11:00】
鉄拳5 DARK RESURRECTION【12:30】

7	7:30 開場～予備予選受付開始
8	8:10 予備予選受付終了～抽選開始 8:30 予備予選(3種目同時開始)
9	9:30 本戦参加選手受付締切 北斗の拳
10	10:00 開会式 10:15 本戦 北斗の拳
11	11:00 本戦参加選手受付締切 VF4FT 11:53 本戦 バーチャファイター 4 ファイナルチューンド
12	12:30 本戦参加選手受付締切 鉄拳5DR
13	
14	14:39 本戦 鉄拳5 DARK RESURRECTION
15	
16	
17	17:45 休憩 17:55 決勝 北斗の拳
18	18:44 決勝 バーチャファイター 4 ファイナルチューンド
19	
20	20:03 決勝 鉄拳5 DARK RESURRECTION
21	21:35 表彰式 21:50 退場

5月4日(木)

※本戦トーナメントの選手受付は、下記の時間までに済ませてほしい。
ザ・キングオブファイターズXI【9:30】
サムライスピリッツ 天下一剣客伝【11:00】
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE【12:30】

7	7:30 開場～予備予選受付開始
8	8:10 予備予選受付終了～抽選開始 8:30 予備予選(3種目同時開始)
9	9:30 本戦参加選手受付締切 KOF XI
10	10:00 開会式 10:15 本戦 ザ・キングオブファイターズXI
11	11:00 本戦参加選手受付締切 サムライスピリッツ天下一剣客伝
12	12:30 本戦参加選手受付締切 ストⅢ3rd 12:35 本戦 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
13	
14	14:04 本戦 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
15	
16	16:35 休憩 16:45 決勝 ザ・キングオブファイターズXI
17	17:55 決勝 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
18	18:41 決勝 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
19	19:55 表彰式
20	20:10 退場

5月5日(金)

※本戦トーナメントの選手受付は、下記の時間までに済ませてほしい。
ネオジオバトルコロシアム【9:30】
メルティブラッド アクトカデンツァ【10:30】
ギルティギアイグゼクス スラッシュ【12:00】

7	7:30 開場～予備予選受付開始
8	8:10 予備予選受付終了～抽選開始 8:30 予備予選(3種目同時開始)
9	9:30 本戦参加選手受付締切 ネオジオバトルコロシアム
10	10:00 開会式 10:15 本戦 ネオジオバトルコロシアム 10:30 本戦参加選手受付締切 メルティブラッド
11	11:09 本戦 メルティブラッド アクトカデンツァ
12	12:00 本戦参加選手受付締切 ネオジオバトルコロシアム
13	13:13 本戦 ギルティギアイグゼクス スラッシュ
14	
15	
16	16:15 休憩 16:25 決勝 ネオジオバトルコロシアム
17	17:28 決勝 メルティブラッド アクトカデンツァ
18	18:29 決勝 ギルティギアイグゼクス スラッシュ
19	19:55 表彰式
20	20:10 退場

※決勝トーナメントの開始時間および終了時間は試合進行によって変更される場合があるので、ご注意あれ。

闘劇インフォメーション

■チケット購入方法

入場チケットは当日販売券のみで前売り券は無い。いつ購入しても全日入場できるので、初日に購入するのがお得。チケットは会場入口で購入できる。

価格 1,800円(税込み)

※5歳以下の小児の入場料は無料。
※入場チケットは三日間共通で利用できる。
※「全国決勝大会出場権証明カード」を取得している代表プレイヤーの入場料は無料。

■パンフレット情報

大会当日に「特製パンフレット(1部1,200円・税込み)」が発売される。このパンフレットには「**予備予選**」の参加に必要なエントリーチケットが付いてくるほか、参加選手の紹介・トーナメント表などが掲載されており、より闘劇FINALの観戦を楽しめること請け合い。

■そのほかのイベント

協賛メーカーによる物販ブースが設置予定。闘劇FINALに併せ、こちらもお楽しみいただきたい。

■観戦時の禁止事項

試合中の撮影はもちろん、会場内での写真撮影、ビデオ録画などは、プレス証を持っていない者以外はすべて禁止となっている。なお、それらの行為を発見した場合、カメラなどを閉会まで預からせていただく場合もある。その際、データなどを消去させていただく場合もあるので、注意してほしい。

■車での来場について

ディファ有明の駐車場は関係者以外利用禁止となっている。車で来場する者は周辺に有料駐車場があるので、それらを利用してほしい。

■コスプレについて

特に規制は無い代わりに、参加のための登録・更衣室・クロークなども設けていない。荷物は各自が責任を持って管理してほしい。

アルカディア持参でちょっとオトク！

今号のアルカディア6月号(No.73)を会場に持っていくと、「会場特製パンフレット」が二百円割引されるのだ！
パンフレット購入時には、このページを開いてここにハンコを押してもらおう。

※切り離した場合は無効となるので、ご注意あれ。

闘劇'06 FINAL

国内での構図は、やはり「東 VS. 西」という形になるだろう。関東のプレイヤーは実力が非常に拮抗しており、正直、どこが勝ってもおかしくはないというのが現状である。
関西勢では、大阪のドリームチーム【ギョーザ２人前】（メンストリュウ／たいぞー／マタドール）に注目したい。「メンストリュウ」は、今回初めて表舞台に出てくるプレイヤーだが、『鉄拳TAG』～『4』にかけて、関東からの遠征者をことごとく返り討ちにした伝説を持つ影の実力者だ。また、関西勢と九州勢で結成された【ティッしゃもん武藤ぴ】も要注目。前回の闘劇でベスト８の「ムシマスター」、ベスト４の「ティッシュもん横とび」「しゃも」と、実力・実績ともに申し分の無いプレイヤーをそろえた強力なチームに仕上がっており、今年も闘劇での活躍が予想される。



プレイヤー層が厚く、13チームという勢力を誇る関東勢。キャラ数の多い本作で、普段からさまざまなキャラと対戦し、各自対策を立てているのが他地域との差になっている。

キャラ差は「無し」!!
チャンスはだれにでも「あり」!!

鉄拳™ TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

種別	チーム戦
当日予備予選枠数	2チーム
海外枠数	台湾、香港各1チーム 韓国2チーム
店舗予選選出枠数	26チーム



三島家が猛威を振るっているが、逆にプレイヤー人口が少ないキャラの方が活躍する可能性も……。

キャラクター使用率トップ５

1	ヘイハチ	9%
2	デビルジン、ニーナ	8%
3	エディ	6%
4	JACK-5	5%
5	アンナ、カズヤ、シャオユウ、ジュリア、スティーブ、フェン、マードック、リー	4%

現在、『鉄拳５DR』では三島家（ヘイハチ・カズヤ・デビルジン）、フェンといった面々が俗にいう「強キャラ」として認知されている。三島家は、中距離戦の強さと圧倒的な攻撃力がウリ。また、鉄拳シリーズでは常に主役であり続けているキャラだけに、「三島使い」と呼ばれる職人プレイヤーが全国各地に存在することも評価を押し上げている要因の一つと思われる。フェンは、攻撃力はさほど高くないキャラだが、攻守のバランスが良く、ローリスクで安定した試合運びをできる点が強みだ。
もちろん、今挙げた以外にも対戦で猛威を振るっているキャラは多く存在する。スピアタックルによるマウント地獄が今年の闘劇でも再来しそうなマードックや、中・下段の完全二択で一瞬にして試合が終わるアンナなど、挙げていけばキリが無い。闘劇出場者のキャラクター使用率を見ても分かるように、『DR』は「どんなキャラクターでも勝ちにいけるゲーム」といえるだろう。

5月3日㊌
北斗の拳
バーチャファイター４ ファイナルチューンド
鉄拳５ DARK RESURRECTION

The 1st day TOPICS

韓流の波、再び!!

今回、韓国からは、「Leedy」（カズヤ）、「qudans」（デビルジン）、「200ウォン」（アンナ）のチームと、スティーブ・クリスティ・デビルジンというキャラ構成のチームが参戦。前者のチームは日本でもその名が知られる超強豪ぞろいで、優勝候補 No.1。後者のチームは詳細不明だが、韓国の代表決定戦を制した力は本物。不気味な存在だ。



前回闘劇覇者「Nin」は、まさかの予選落ち。当日予備予選枠からの参戦となった！



時代はトキを選んだ……

原作さながらの魅力を持った10人のキャラがしのぎを削る『北斗の拳』。全キャラが闘劇本戦出場を果たしているが、本作ぶっちぎりの最強キャラといわれるトキが出場者数27人と他を圧倒してる。超高性能の移動技である北斗無想流舞、大ダメージを与えられる通常投げをはじめ、守りの手段も優秀。トキ以下にはそれほど差が無く、レイ、ユダ、シンが6人、ケンシロウが5人、ラオウが4人、ハート様が3人、サウザー、マミヤが2人、ジャギが1人。その中でも注目は多彩なジャンプキャンセルを活用した攻めが美しいレイ、部下二人を利用した連携が強力なユダ、圧倒的な防御力を誇るラオウ、バランスがいいケンシロウが注目されている。それ以外のキャラクターも流れに乗れば一瞬でK.O.できる強力な攻めを備えているぞ。



種別	個人戦
当日予備予選枠数	2人
海外枠数	台湾1人
店舗予選選出枠数	61人

本作は新作格闘ゲームのため純粋な北斗勢は少なく、原作さながらにさまざまなゲームの強豪が集結している。最大派閥である『GGXX』流には、関西最強と高い「MDR」(トキ)、『GGXX SLASH』においても優勝候補であるぶっぱぎゅうこと「DF2」(レイ)を中心に、複数タイトル制覇を目論む「ネモ」(ユダ)、『GGXX # RELOAD』の覇者である「赭龍」(ハート様)、ブリジット使いとして名を馳せる「ユメ」(マミヤ)など、キラ星のごとく強者が闘劇に参加している。

一方『カプエス』流は数こそ劣るが、優勝候補筆頭といわれる「志郎」(トキ)、関東最強の拳王「ヨシダ」(ラオウ)と、少数ながらも精鋭が集結している。そのほか、『サムスピ』の「トモノ」(シン)など、だれが優勝してもおかしくない、まさに世紀末状態なのだ。



出場者数のバランスを見ると、アミバ様がいうところの「トキ！　トキ！　どいつもこいつもトキ！」状態。他キャラの躍進に期待したいところ。

キャラクター使用率トップ5

1	トキ	44%
2	シン、レイ、ユダ	13%
3	ケンシロウ	8%
4	ラオウ	6%
5	ハート様	5%





若手の台頭が著しいVF業界。その中でも特に注目を集めているのが【フリーソウル】の「千人斬り」(カゲ)。先のBT杯では鬼神のごとき活躍でチームの優勝に大きく貢献した。脇を固める二人も3連覇を狙う「いのっち」(アキラ)に「エド」(カゲ)と死角の無いチーム構成。もう一人の注目の若手が、前回覇者【集大成】の「こえど」(カゲ)だ。業界一のスキルの高さを生かし、安定感あるプレイで数々の大会で実績を残している。チームメイトも前回共に闘った「ふ〜ど」(リオン)に"天帝"「板橋ザンギエフ」(シュン)という豪華過ぎる顔ぶれだ。そしてこの若手二人の争いに割って入るのが、ご存知"バーチャ神"「ちび太」(リオン)。今回は「ヌキ」(アオイ)&「大須晶」(アキラ)と【Virtua ☆ Fusion】を再結成、悲願の優勝を狙う。

種別	チーム戦
当日予備予選枠数	2チーム
海外枠数	無し
店舗予選選出枠数	30チーム





最強キャラの呼び声高いジャッキー。二択、暴れ、遅らせなど、すべてのオフェンス状況で使えるミドルスマッシュンード(⇨ⓅⓀ)は凶悪だ。

キャラクター使用率トップ5

1	ジャッキー	23%
2	カゲ	19%
3	ラウ	13%
4	リオン、アキラ	8%
5	パイ	7%

チーム内同キャラ可能となった今回だが、キャラ分布の上位陣では相変わらずジャッキー、カゲ、ラウの使用率が極めて高くなっている。この中で注目すべきは、ジャッキーの使用率がカゲを上回ったことだろう。他キャラが伸び悩む中、日々進化していくオフェンス能力の高さで、現在ではカゲを頭一つ抜けた感が強い。元々人気の高いキャラなので、チーム内同キャラ可の恩恵も大きく、必然の結果であろう。下位陣では弱キャラといわれているジェフリー、ゴウの2キャラが残念ながら見当たらない。強キャラ、弱キャラの明暗がはっきりと分かれてしまった。また、使用キャラが全体的に中量級に偏っている。リターンを重視したオフェンスが主流となりつつある現在では、軽量級にはやや厳しい時代となってしまったか⁉



6年間の集大成が 今、ここに！

闘劇'06 FINAL

優勝候補は「書記」と「ネモ」。「書記」は2強といわれるクーラと牙刀に、安定感のあるキムを加えて磐石のチームで挑む。「ネモ」はハマったときの二択と連続技が異常な爆発力を持つオズワルドと、使用人口の少ないジェニーを使いこなす。カプコンタイトルで闘劇を2度制した驚異のプレイヤー性能を持つ「マゴ」は、3度目の頂点を目指すタイトルを『KOF XI』に定めた。第一回闘劇で日韓対決を得意の「投げハメ」で制し、頂点まで登り詰めた「大御所」は本作でも投げキャラのラルフとクラークを使う。クーラと牙刀を使用していない数少ないプレイヤーだ。

前回準優勝者の「ウー」ももちろん優勝候補だ。過去の闘劇は3回とも関東のプレイヤーが優勝を持っていったが、関西勢として初の優勝をもぎとれるか!?



とにかくキャラ性能が高い牙刀とクーラ。名うてのプレイヤーたちでも、対策不足で一瞬で屠られる可能性もある。序盤から激戦必至！ 見逃すな！

初優勝を狙う強者が集う！



THE KING OF FIGHTERS XI

種別	個人戦
当日予備予選枠数	3人
海外枠数	英/仏1人、台湾2人
店舗予選選出枠数	58人



割り込みに使いやすい弱レイ・スピンは、ローリスクハイリターン。この技への対処が勝率へ直結する！

キャラクター使用率トップ5

1	牙刀	25%
2	クーラ	22%
3	オズワルド	15%
4	キム	6%
5	クラーク、影二	4%

本作で最強キャラと目されているのは牙刀だ。ガード崩し能力の高さもさることながら、無敵がある超必殺技の零牙と龍牙で守りも鉄壁になっている。また、リーダー超必殺技の性能が極めて高いので、リーダーで使うプレイヤーが多い。次いで人気・性能が共に高いのはクーラとなっている。無敵技の強クロウバイツでの対空と、割り込みに役立つ弱レイ・スピンを使って、堅実に闘うことも荒らすこともできる万能キャラだ。

その下にはオズワルド、キム、ダックといったキャラが続く。中でも連続技の要員として優秀なオズワルドと、安定感のあるキムの使用率が頭一つ抜けている形だ。

多くのプレイヤーがこの上位5キャラでチームを組むか、もしくはラルフ、クラーク、マキシマ、影二辺りを加えてチームを組んでいる。ラルフ、クラークといった投げキャラは一発勝負の大会では能力以上の力を発揮しやすく、マキシマは気絶狙いの連続技で試合を一気に決められる破壊力を持っている。これらのキャラと上位のキャラにはそれほど性能差は無い。

5月4日(木)
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI
サムライスピリッツ 天下一剣客伝
ストリートファイターIII 3rd ストライク

The 2nd day TOPICS

隠れた強豪・台湾に注目！

海外勢のKOFシリーズの実力は韓国のみが注目されがちだが、最近は台湾もメキメキと実力を上げてきている。闘劇'05『KOFNW』では覇者「キャベツ」を一回戦で極限まで追い詰めたり、マニアックなキャラを使いこなす「ガンビ」とテクニカルなキャラで争いを繰り広げるなど、「KOF力」は侮れない。今回も注目していきたい。



毎回使用キャラにこだわりを見せる台湾勢。今回使用するキャラは果たして……。

純正サムライ勢か、それともカプコン勢か？

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

ミナ・閑丸・火月・いろは・天草が「5強」と呼ばれ、下位キャラを大きく突き放す性能を誇っており、それは予選通過者の数にもはっきりと反映されている。特に注目したいのは、ミナと火月。ミナは最強キャラの座を降ろされた感があるものの、有名プレイヤーたちが多く使用しているので間違い無く大会の中心になるだろう。火月は予選終了間際になって狙いやすくループ性が高い起き攻めが発見され、ついには最強キャラの座を獲得した。決勝大会での爆発も必至である。また、時間切れ狙いの闘い方ができるいろはの試合も、サムライ独特のものなので注目したい。これらの強キャラに対し、性能で一歩劣るキャラはどれだけネタを仕込めるかがカギとなる。

このゲームは起き攻めが強いため、ネタ次第ではキャラ差を乗り越えて一気に瞬殺もできる。当日は、達人たちが心血注いだ連係・連続技を見ることができるだろう。



種別	タッグ戦
当日予備予選枠数	1チーム
海外枠数	台湾1チーム
店舗予選選出枠数	30チーム

まず語らねばならないのは、【黒船】の「ときど」や【刺客】の「D44」「生めそ」といった、カプコン勢のビッグネームの参加だ。果たして彼らをサムライ勢が止めることができるのか？　最大の焦点となるだろう。対して純正のサムライ勢では、関東大会優勝者の「ミシマ」のチーム【明鏡止水～初心者攻略サイト～】、関西最強とウワサされる「キース」と「やま」の【a-cho の双璧】、関東大会で「ときど」を倒した経験のある「ふせますた」「ユウ」の【高砂】が注目株。

このほか、【SILVER BOYS】の「アジン」や、【半人前のキャラでは俺達は倒せんぞ】の「うてろ」など、強豪火月使いを擁するチームが台風の目となるだろう。有力チームが使う5強に、下位キャラ勢がどう立ち向かっていくかも見逃せない。



予選時に最強だったミナが使用率トップだが、現在火月・閑丸に地位を脅かされている。特に閑丸は進化を続けており、決勝でも目を離せないキャラだ。



キャラクター使用率トップ5

1	ミナ	13%
2	いろは、閑丸	12%
3	火月、天草	10%
4	レラ、蒼月	5%
5	リムルル、慶寅、幻庵	3%



優勝候補筆頭は【ピジョン】（ヌキ／K.O／こくじん）。闘劇'05優勝・準優勝のプレイヤーのみで構成されており、盛り上がるどころか反則スレスレの凶悪さだ。そして"強い"のが【マスターズ】（スペＪ／にっと／MOV）。3強キャラのスペシャリストぞろいだ。同じく【チャンピオンロード】（ボス／おちび／マッチ）も攻撃的なキャラ構成で最高峰のプレイヤーがそろう。また、実績で抜き出る【万有引力】（ラオウ／メスター／井上）や、九州の精鋭【ゴエモン一家】（弟子犬／牛！？／ゴエモン）にも注目が集まる。

今年は海外枠が多いが、中でも「ジャスティン」はアメリカ最強のプレイヤー。他タイトルでは不敗伝説も持つ猛者だ。また「リッキー」は世界最高ともいえるほどの反応速度の持ち主だ。もうこれはどうなるか分からない！



最強キャラ・ユンの幻影陣による演舞が勝敗を分けるだろう。

キャラクター使用率トップ5

1	ユン	17%
2	春麗	16%
3	ケン	14%
4	ダッドリー	10%
5	ユリアン	9%

種別	チーム戦
当日予備予選枠数	1チーム
海外枠数	英/仏2チーム 米2チーム
店舗予選選出枠数	27チーム



稼働から実に7年の年月を経ている『ストⅢ 3rd』。中期から現在まで最強の地位を欲しいままにしているユンは、スーパーアーツ・幻影陣でのガード崩し、ゲージ回収コンボなどがいまだに進化し続けている。使用率で次ぐ春麗とケンは、ユン以外に大きな不利が付くキャラが居ないので、安定した戦力を期待できる。ただし使用率の高い強キャラゆえに対策されていることも事実。勝ち続けるには知識・技術が高いレベルで要求される。

上記のいわゆる3強を「食える」のはダッドリーとユリアン。ダッドリーは連続技と中下段の二択の破壊力がすさまじい上、連続技から起き攻めへのパターンの研究が進んだ。ユリアンはエイジスリフレクターを用いたガード不能連係と二択が凶悪。どちらもワンチャンスで試合を決められるので、3強の牙城を崩せる可能性が高い。そして、過去の闘劇で旋風を巻き起こしたまことも見逃すことはできない。使い手たちの極まった動きに期待しよう。

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

入り乱れる新旧プレイヤー

闘劇'06 FINAL

5月5日(金)

ネオジオ バトルコロシアム
メルティブラッド アクトカデンツァ
ギルティギア イグゼクス スラッシュ

暴君「小川」によるオガニーショーで幕を閉じた前回から一年。新作に変わり、新章に突入した現在のプレイヤー情勢は、だれが勝ってもおかしくない群雄割拠の時代になった。

関東勢は、本戦出場を決めたチーム同士でさえ、お互いに勝ったり負けたりという混戦状況。さらに、前作までは関東1強の状態だったが、3月に行なわれた個人戦の全国大会『GIGS 2nd』では関西のチップ使い「堀ススム」が関東の強豪たちを軒並み倒して優勝し、準優勝は東海の「エートロ改」という結果に終わった。地域間による実力差も全く無いといって過言では無いだろう。悲願の優勝を狙う「ネモ」擁する【裏切り者】など、本命視されているチームは居るものの、今年の決勝大会はやった数だけ結果が変わる、荒れに荒れた試合模様となるだろう。



『GIGS2nd』でチップ旋風を巻き起こした「堀ススム」も、優勝後に本戦出場を決めた。闘劇でも台風の目になるか？

群雄割拠の情勢を鎮め、天下を獲るのは？

種別	チーム戦
当日予備予選枠数	2チーム
海外枠数	上海、英/仏 各1チーム
店舗予選選出枠数	28チーム



キャラクター使用率トップ5

1	ソル	11%
2	カイ	9%
3	梅喧、ファウスト	8%
4	紗夢、テスタメント	6%
5	チップ、闇慈、スレイヤー、ポチョムキン、ジョニー	5%

地域によって使用率に差がある。関東のファウスト、関西のテスタメント、チップといったキャラ相手に、ほかの地域のプレイヤーは対抗できるのだろうか？

最強の座に君臨するのはカイ。極悪な性能の飛び道具S(スーパー)スタンエッジを武器に安定した強さを持ち、全キャラに対し五分以上を付けられる。これに次ぐ強さを持つのがソル。カイに勝ちやすい上、無敵技のSヴォルカニックヴァイパーは空振りしても反撃を受けづらい。強気のぶっ放しができることから、大会での活躍も多く、本戦では最多出場キャラ数を誇る。

その後に続くのは、ソル、カイに対抗し得るコマとなる面々。関東はファウスト、関西方面はテスタメントが多く、梅喧、紗夢は全国にバランスよく出場者がばらけている。ファウストとテスタメントは自分のターンになった際の押しが強く、梅喧と紗夢は起き攻めをされにくく、飛び道具に強いなど、ディフェンス面で有利な点を多く持っている。ソル、カイ以外は強さにほとんど差が無く、メイ以外のキャラはすべて出そろっていることからも、本作のパワーバランスは拮抗していることがうかがえる。ソル、カイが安定した強さを見せるか？　職人キャラ使いたちが匠の技でそれを撃破するのか？　決勝大会で答えが見えるだろう。

The Final day TOPICS

事実上の3連覇に注目!!

今回の最注目プレイヤーは「ゆきのせ」。第1回闘劇、闘劇2004と2連覇を収めた彼だが、闘劇'05には参加していなかった。1年振りの参加となる今回も優勝すれば、事実上の3連覇という快挙を成し遂げることに。また、前回の闘劇で時の人となった「小川」も着々と力を付けている様子。本戦でも「オガニー」がさく裂するのか？



「ゆきのせ」はブリジットからテスタメントにキャラ変えしての参戦。注目が集まる！

Mr.BIG一強の時代は終わった！

NEOGEO BATTLE COLISEUM
・ネオジオ バトルコロシアム・

Mr.BIGが絶対だった本作だが、ここに来てキムがその座を脅かすどころか、超える存在として認識されてきた。キムはダブルアサルトを決めづらい欠点はあるが、どこからでも鳳凰脚を決められるためそれを補って余りある攻撃力を持つ。そのうえ立ち回り、崩し能力も優秀なので手に負えない。そのキムと最も闘えるのやはりMr.BIG。これにより巷では、"最強はキム＆Mr.BIG"と認識されており、強豪プレイヤーの多くが選択している。

そのほか評価が高いキャラは、ループ性の高い起き攻めを持つほたる、飛び道具と対空で堅固な戦いが可能なロバート、多彩な連係を持つ分からん殺しキャラ筆頭のマルコと続く。それ以外にも敵を倒す強力な“牙”を備えるキャラが多数居るので、使用率の低いキャラの闘いも見逃せない。



キムは弱攻撃始動、空対空からダメージが大きい鳳凰脚を決められる。攻撃力が上がるハイパーチャージ時は、相手を一瞬でK.O.できるぞ。

キャラクター使用率トップ5

1	キム	15%
2	Mr.BIG	14%
3	ほたる	10%
4	ロバート	7%
5	マルコ、ハンゾウ	5%



種別	シングル戦
当日予備予選枠数	1人
海外枠数	英/仏1人
店舗予選選出枠数	30人

最も『NBC』がはやっている地域である関西では、勝利数ランキング全国一位の「KEE-ROC@SMK」が優勝候補筆頭。キムを軸に強キャラを高いレベルで使いこなしている。さらに関西最強ほたるである「なえら@SMK」、Mr.BIG＆キムを使用する「SASA」、「CえT」も注目すべきプレイヤーだ。

一方関東は、『NBC』の王に君臨する「回転王」、格闘ゲームの覇王「ときど」が強い。両者ともMr.BIG＆キムを使用しており、本戦でも見逃せない。そのほか、ロバート＆Mr.カラテを使う「FAN236」、楓＆ほたる使いの「こめまる」など、職人が多数居る。



なお、本戦では一戦ごとに使用キャラを変更できるため、一発ネタを仕込んだプレイヤーの台頭も十分にあり得る。1戦1戦が見逃せない熱い大会になること間違い無しだ！



若さ溢れるプレイヤーたちに支持されて昨年の格闘ゲーム界を盛り上げた『MBAC』では、闘劇初参加となるフレッシュなメンツがそろう。

最も注目を集めるのは公式全国大会優勝者「ILS」(暴走アルクェイド）と、一度浮かされたら試合が終わる驚異の連続技精度を持つ「にが」(シオン）が組んだ【TALES OF THE ILS】だ。そして公式全国大会準優勝の「腐乱人形」(弓塚さつき）は、埼玉の雄「K猫」(暴走アルクェイド）と組んで悲願の全国制覇を狙う。この2チームを筆頭に、東京・中野（TRF＠メイドゲーセン）の大会に集まるプレイヤーたち（通称・中野勢）が猛威を振るうだろう。

また、北海道、東海、関西、四国など関東以外にも実力者がそろっている。予選通過地域以外のチームと闘うことになる1回戦から見逃せない!!

種別	タッグ戦
当日予備予選枠数	1チーム
海外枠数	無し
店舗予選選出枠数	31チーム





強キャラだけには片寄らなかった使用率。使用キャラにこだわった職人たちが操る有間都古、翡翠＆琥珀、シエル、レンなどの活躍に注目だ！

キャラクター使用率トップ5

1	弓塚さつき	11%
2	有間都古、赤主秋葉、翡翠＆琥珀	10%
3	シエル、レン、遠野志貴	8%
4	ネロ・カオス、暴走アルクェイド	6%
5	軋間紅摩	5%

上位に位置するのは、赤主秋葉、遠野志貴、暴走アルクェイド、弓塚さつき、シオンの5キャラ。ゲージ効率や空中戦、連続技、起き攻めなど他キャラには無い優れた要素を持っていて、終始優位に闘いを進められる。立ちガード不能現象という弱点があるものの、いまだ上位に君臨している遠野志貴、暴走アルクェイドの性能の高さは驚異。そのほかのキャラは最弱の猫アルクを除いて団子状態。その中でも立ちガード不能現象を最大限に利用できるシエルは、決勝大会で最もマークされるキャラとなるだろう。

空中で接触する機会が多く、攻撃を受け流すことができるシールドと、出掛かりに無敵があり体力が回復できる強制開放があるため、闘劇'06タイトルの中で最も下位キャラの下克上が起こりやすいタイトルといえよう。

MELTY BLOOD Act Cadenza

新進気鋭のプレイヤーが集う初舞台


CAPCOM
「ZERO」の歴史、ここに集結。



PlayStation 2

あの、アーケードの興奮がよみがえる。

かつて対戦格闘ゲームファンの心を虜にしたアーケード版「ストリートファイターZERO」
シリーズ4作を、PS2に忠実移植。激しく、美しい戦いが再び幕をあける。
さらに、好評を博した「ポケットファイター」を特別収録。



STREET FIGHTER ZERO Fighter's Generation

2006.5.25 ON SALE | 対戦格闘 | 希望小売価格 4,800円（税込5,040円） | CERO 12 12才以上対象

プレイステーション2用ソフト | ストリートファイター ZERO ファイターズ ジェネレーション

株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 ★カプコンホームページ www.capcom.co.jpメールマガジン購読無料！ ★オフィシャルネットショップ「e-CAPCOM」営業中！ www.e-capcom.com

QSOUND



PlayStation®2
チャージ完了…
テメェの家でも暴れるぜ!!
GUILTY GEAR XX
SLASH
THE MIDNIGHT CARNIVAL
ギルティギア イグゼクス スラッシュ
GGXX♯RELOAD性能でも闘える!?
家庭用専用EXキャラクターはもちろん、
「GGXX♯RELOAD」のキャラクターが選択可能に!
新旧キャラ対決が遂に実現だ!!
シリーズ最新作!
ついにPS2に登場!!
アーケードの興奮がそのまま家庭で楽しめる!ゲームセンターでの対戦に向けての実戦練習が出来る!
新キャラクター「聖騎士団ソル」「アバ」が参戦!
ファン待望の「聖騎士団ソル」がついに登場!「アバ」が性能も新たにSLASHに参戦。
家庭用のオリジナル要素が満載!
様々なモードや機能が満載!家庭用ならではの楽しみ方もできる
好評発売中
価格:4,800円(税込5,040円)
http://www.guiltygearx.com/
SEGA®
ARC SYSTEM WORKS
発売元:株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
セガ公式サイト http://sega.jp/
セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353
受付時間:月～金 10:00～17:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
© SEGA Corporation, 2006 / 1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
CERO 15 15才以上対象

完全移植は当たり前！　機能充実のPS2版『GGXX SLASH』に迫る！



闘劇'06決勝大会を目前に控えた今、プレイステーション 2版の『GGXX SLASH』が満を持しての登場！　アーケード版の興奮をそのままに、追加要素が盛りだくさんの本作、その特徴を紹介するぞ。まだゲットしていない人は、ぜひ参考にしてほしい。

Text：パチ

GUILTY GEAR XX SLASH
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■対応ハード：プレイステーション2
■発　売　日：2006年4月13日（発売中）
■価　　格：4,800円（税込5,040円）

POINT 1 より便利になったトレーニングモード

本作のトレーニングモードは実に親切。体力ゲージの残量やダウン復帰のタイミングなど、細部まで設定できるので、あらゆる状況を再現できる。

さらに、新要素としてスペシャルメニューが追加。エディの分身ゲージを無制限にできたり、ザッパの憑依を決められるなど、かゆいところに手が届く仕様なのだ。調べ好きなギルっ子でも満足間違い無し、格ゲー史上最高のトレーニングモードだ。



本作から追加されたスペシャルメニューは、聖騎士団ソルのチャージゲージなど、キャラクター独自の要素を設定できる。



例えばソルだったら、ドラゴンインストールの効果時間を無制限にすることができる。限定された状況の練習もバッチリ！！

パチ's Impression

トレーニングモードはメニューが使いやすく、スムーズに調べられて本当にスゴイ。オレとしては、スペシャルメニューでファウストのアイテムを選べるのがうれしい！　でも、メテオを皆が選べるなんて……。商売上がったりですわ、コレ（笑）。



POINT 2 『#RELOAD』やEXなど多彩なタイプが選択可能

家庭用ではおなじみとなった風変わりな性能のEXキャラに加え、本作では前作『＃RELOAD』性能のキャラも使用可能。これにクリフ、ジャスティスを加え、60を超えるキャラが大暴れするぞ。『＃RELOAD』エディと『SLASH』カイの頂上決戦、懐かしいソルのDループ、EXキャラを交えて新境地を開拓したりと、対戦の組み合わせは無限大だ。



「NORMAL」、「＃RELOAD」（『#RELOADに居たキャラのみ）」、「EX」と、各キャラに三つのタイプが存在。夢の対戦も実現できる！



家庭用の追加キャラといえばこの二人。以前は非常に高い性能を持っていたが、本作ではいかに？

諸刃モードで暴れ回れ！ EXアバ 対戦攻略

ここでいきなりオススメのEXキャラを攻略！　モード切り替えが無く、より攻撃に特化したEXアバ。エグさがたまりません！

ノーマルキャラとの違い

EXアバは、常に諸刃モードで闘うのが最大の特徴（諸刃ゲージは無い）。さらに、通常モード専用だった飛び道具の忌避が使える上に性能が強化されていたり、一部の通常技や必殺技はモーションの変更や性能変化が見られる。より攻撃面に特化した、究極の諸刃モードといえる性能を持つキャラだ。



抹消～覆滅～断獄のモーション変化や、しゃがみHSの性能変化なども注目点だ。

EXキャラならではの戦術

忌避は3段技かつ攻撃判定が強い上、ガード硬直時間が長いという激強な性能なので、これを盾にして接近するのが基本。根絶は攻撃後に真下へ落ちるため、昇りで出せばすぐに着地して行動可能となる。接近戦で有利な状況を作る手段として使うほか、対空としても使用可能だ。また、しゃがみHSは単発技になったが、中段かつヒット時は相手を強制的にしゃがませるので、ガードを崩しつつ連続技を狙えるぞ。



断罪や飽食でダウンを奪い、忌避を重ねてダッシュからしゃがみKとしゃがみHSで二択を仕掛けるのが強力！　過失も強く、ガード崩し手段が豊富だ。

POINT 3 ギャラリーモードほかおまけ要素が満載

豪華なゲストイラストレーターに注目！



いとうのいぢ



獅子猿

『灼眼のシャナ』などで有名ないとうのいぢ氏や、『三国志大戦』などでおなじみの獅子猿氏ほか、有名イラストレーターが参加！

アルカディアでのイラストコンテスト入賞作品や、おなじみ石渡氏、ゲスト作家などの美麗イラストを見られるギャラリーモードや、ボイス＆SEまで網羅したサウンドモードなど、ファンサービスが満載。

さらに、モード選択画面ではヘルプメッセージが表示されるようになり、選択したキャラが親切に（？）サポート。目を楽しませてくれるぞ。



ヘルプメッセージは各キャラ独特のセリフに注目！

小川's Impression

僕は『＃RELOAD』のキャラが使えるのが心からうれしいです。おかえり青リロエディーー!!　スラッシュキャラをオガニーにするのに疲れたら、ギャラリーモードのブリたんに萌えたりできるので、ギルティに興味ある人はみんな買いましょう。



SLASH事典 ●EXアバ補足：連続技を紹介!!　「（画面端）しゃがみHS→【立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS】→キャンセル抹消～覆滅～断獄（→↓↘→→＋Pでダッシュ忌避重ね）」　中段始動の連続技。しゃがみHSの後は目押しで立ちKにつなぐ。断獄後は、ダッシュしつつ忌避を出せば起き上がりに重ねられる。その後は過失を重ねたり中下段の二択を仕掛けたりと、何でもアリの起き攻めが可能だ！

ARCADE News Analyse
アーケード・ニュース・アナライズ

今回はネットを利用したスコアトライアルやランキングシステムなど、ゲームセンターに行くだけで全国のプレイヤーと競うことができるゲームのニュースが盛りだくさん。まだ未体験の人は、ぜひこれを機にいろいろなゲームにチャレンジしてみてほしい。

Rerlase

『ストリートファイター ZERO』シリーズをまとめて遊んじゃおう！

http://www.capcom.co.jp/sfz_fg/

『ストリートファイターⅡ』の流れを汲みながら、多彩ゲームシステムや魅力的なストーリー・キャラクター設定が盛り込まれて人気を呼んだ『ストリートファイター ZERO』シリーズ。そのシリーズ4作品と『ポケットファイター』が1本に収録されたPS2用ソフトが登場する。それが『ストリートファイター ZERO ファイターズ ジェネレーション』だ。

「ZEROカウンター」などの画期的な新システムが数多く盛り込まれた『ZERO』、奥の深い新システム「オリジナルコンボ」が導入された『ZERO2』、「殺意の波動に目覚めたリュウ」が使用可能となった『ZERO2 ALPHA』、総勢28体というキャラクターに加えて戦闘スタイルを3種類から選べる「ISMシステム」が搭載された『ZERO3』。それぞれが一時代を築いているといっても過言ではない、実に豪華な作品ラインナップだ。ちなみにボーナストラックとして収録される『ポケットファイター』は、デフォルメされたカプコンの人気格闘ゲームキャラたちが作品の枠を超えて登場するコミカルな格闘ゲームだ。

アーケード版から忠実に移植されているので、当時のファンも安心して遊ぶことができるぞ。



多数の新システムが追加された『ZERO』。絵のタッチはこれまでの『ストⅡ』シリーズから一新されている。



Resume

ストリートファイターZERO ファイターズ ジェネレーション

- ●発売日：2006年5月25日
- ●価格：5,040円（税込）
- ●対応機種：PlayStation 2
- ●収録タイトル：『ストリートファイターZERO』、『ストリートファイターZERO2』、『ストリートファイターZERO2 ALPHA』、『ストリートファイターZERO3』、『ポケットファイター』

PRESENT!

カプコン様より、PS2用ソフト『ストリートファイター ZERO ファイターズ ジェネレーション』を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『バトルギア4』第3回アルカディアカップ結果発表！

http://www.battlegear.net/

ついに最終回を迎えた第3回アルカディアカップの結果を誌面にて紹介！ 今回は超弩級順走をチューンドクラスで走るレギュレーションで行なわれた。「最高のコースを最強のマシンで走る」というコンセプトのもと、このゲームを愛してやまない生粋のバトギプレイヤー達が大集結。

参加台数4,906台に対し、4,221台が完走しているという事実がそれを証明しており、「完走率86%」という数字からもプレイヤーのモチベーションの高さを感じることができる。

超弩級順走はのヘアピンが多く存在する峠コース。低速コーナーで瞬時に向きを変える荷重移動の技術が無ければ、完走すらままならない難コースだ。

前回の総合部門トップ3は香港のプレイヤーによって埋め尽くされた結果となったが、今回は日本人プレイヤー「うそ2000」氏に優勝の二文字が輝いた。AT部門では「すらきち」氏が優勝。氏はR34スカイラインとは別にATのTRDセリカを駆り、車種別部門での優勝も手に入れているプレイヤー。まさにATマイスターといっていいだろう。

今回でアルカディアカップはひとまず終了となるが、バトルギアネットでは今後も魅力的なイベントレースが行なわれる予定。見ているだけでは伝わらない、参加してこその楽しみがイベントレースにはあるので、「自分なんて……」などど思わず、積極的に参加してみよう。今まで味わえなかったレースゲームの面白さがきっと見えてくるはずだ。



総合部門 トップ3

順位	タイム	名前	カーナンバー	車種	店舗
1位	3'54"392	うそ 2000	練馬 330 は	SKYLINE [R34]	アルファステーション
2位	3'54"742	EXIV	香港 304 せ	SKYLINE [R34]	838-牛頭角 香港
3位	3'54"777	うそ 2000	SG 351 と	RX-7 [FD3S]	アルファステーション

AT 部門 トップ3

順位	タイム	名前	ナンバー	車種	店舗
1位	4'05"425	すらきち	尾張小牧 341 る	SKYLINE [R34]	オークランドシティ
2位	4'05"823	真夜中の蒼い彗星	北九州 343 と	NSX [NA2]	カジノ京町
3位	4'05"855	Syu・u☆KS-L	滋賀 323 な	SKYLINE [R34]	キャノンショット

Release

『ウイニングイレブン』プロジェクトが始動！

http://www.konami.jp/gs/game/we/

サッカーゲームとして不動の地位を築いている『ウイニングイレブン』が、この春からさらに拡大展開されることとなった。すでに発売となった家庭用新作をはじめ、携帯電話向けコンテンツやメインテーマCDの発売といった展開が予定されているのだ。

もちろんアーケード版ウイニングイレブンも新たに『ワールドサッカー ウイニングイレブン2006 アーケードチャンピオンシップ』となって登場する。リアルなグラフィックとモーションはそのままに、従来の4ボタンから6ボタンへと変更されている。また家庭用プレイヤーが遊びやすいように、PS2用コントローラーを接続するコネクターが標準装備されているぞ。またe-AMUSEMENT対応で全国のプレイヤーと対戦することも可能。詳しいゲーム内容は142ページで確認してほしい。

さまざまなメディアで展開される『ウイニングイレブン』のこれからに注目だ！



3月23日に行なわれたプロジェクトの発表記者会見にはイメージキャラクターを務めるジーコ氏と、自身でも『ウイイレ』をプレイされるという上戸彩さんが登場した。



Resume

ワールドサッカー ウイニングイレブン2006 アーケードチャンピオンシップ

●稼働日：2006年4月（稼働中）
●備考：ICカード「e-AMUSEMENT PASS」対応し、「オリジナルチーム」、「対戦成績」、「ランク」を保存可能。

PRESENT!

コナミデジタルエンタテインメント様より、PS2用ソフト『ワールドサッカー ウイニングイレブン10』を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

インターネットランキングの登録方法が変更！

http://www.bandainamcogames.co.jp/

ご存知の方も多いと思うが、この4月にバンダイナムコゲームスが誕生した。それにともない、インターネットランキングがバンダイナムコゲームス公式サイト上で行なわれることとなった。その影響でランキングの登録方法に変更が発生したぞ。

変更があるのは『マリオカートアーケードグランプリ』と『コブラ・ザ・アーケード』の2タイトル。これまでメールアドレスを用いて更新記録の識別を行なっていた部分が廃止され、「ユーザーID＋エントリーキー（パスワード）」による識別へと変更されるとのこと。ユーザーIDの登録は無料で各ゲームで共通して使用することができる。個人情報の入力も無いので安心して移行しよう。

ちなみに『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2』のランキングには影響はないぞ。これからもインターネットランキングにどんどんチャレンジだ！



Event

アルファ・システム＆アルカディア共催『式神の城Ⅲ』イベント情報

http://www.alfasystem.net/

諸事情により開催が延期となっていたスコアトライアルだが、4月末よりついに受付再開！ 開始は遅れてしまったが、その分やり込みも進んでいるハズ。自慢のスコアをどんどん申請してほしい。

すでに実施中のイラストコンテストも、まだまだ投稿を募集中。誌面掲載だけでなく貴重な記念品が入手できるこのチャンス、見逃す手は無いぞ！

イラストコンテスト イベント概要

●**イラスト内容**／『式神の城』を題材としたイラストなら何でもOK。投稿規定は「A-fro」と同じです（165ページ参照）。
●**締切日**／6月までの各月第3月曜日が締切です。郵送の場合、当日到着分まで有効となりますのでご注意ください。
※第3回締切の場合、5月15日（月）必着
●**優秀賞**／優秀作は毎月アルカディア誌上にて発表。入賞者には、アルファ・システムおよびコミック版『式神の城』作者のたかなぎ優名、是空とおる両氏より賞品が贈呈される予定です。
※投稿作品は、今後の『式神の城Ⅲ』関連コンテンツにて使用させていただく場合がありますのでご了承ください。

スコアトライアル イベント概要

●**集計部門**／一人プレイは、キャラおよび式神タイプ（壱式、弐式）を分けて、全20部門で集計。二人同時プレイは、キャラや式神タイプを問わず、1部門だけで集計します。
●**締切日**／4～6月の各月末日が中間締切、7月末日が最終締切です。郵送での申請は当日消印まで有効とします。
※第2回中間締切の場合、5月31日（水）当日消印まで有効
●**月間MVP**／各中間締切時に各部門でトップを取ったプレイヤーには、「月間MVP」として認定証を授与。1部門での重複受賞はできず、一度受賞されたプレイヤーが次回以降再度トップになった場合、次点のプレイヤーが受賞となります。
●**式神マスター**／最終締切時に各部門でトップを取ったプレイヤーは、「式神マスター」として『式神の城』オリジナルグッズや表彰状を授与します。また、各部門ベスト10までのプレイヤーには、ランキングを記した認定証を授与します。

申請方法

●**郵送で申請**／右の申請用紙に必要事項を記入し、ハガキや封書で下記のあて先まで送ってください。
●**インターネットで申請**／アルファ・システムのホームページ（URLは上記参照）にて、必要事項を登録してください。

申請＆投稿のあて先

●**メールの場合（イラストコンテストのみ）**
shikigami@arcadiamagazine.com

●**郵送の場合**
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンタープレイン　アルカディア編集部
『式神の城Ⅲ』スコアトライアル係orイラストコンテスト係

AlfaSystem & ARCADIA 合同企画
式神の城Ⅲ スコアトライアル 申請用紙

パスワード

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター　（都道府県）

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		オ	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住所	〒　－			
Eメールアドレス				

コメント

※141%（B5→B4）に拡大コピーしてご使用ください。

※本企画（「式神の城Ⅲ」スコアトライアル及びイラストコンテスト）にご応募いただく際にお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、（株）アルファ・システム及び（株）エンターブレインの共同管理の元、本企画に関する諸連絡、スコア認定証など授与者及び入賞者への賞品発送、各種お問合せに関する対応にのみ利用し、その他の用途には一切利用いたしません。

Release

『エスプガルーダII』オフィシャルDVDが完全限定版で登場！

http://www.cave.co.jp/

好評稼働中の『エスプガルーダII』の攻略オフィシャルDVDがついにケイブから発売。

このDVDはプレイヤーキャラであるアサギ、アゲハ、タテハの攻略映像をそれぞれ1枚のDVDに収録、3枚組の大ボリューム仕様となっている。また、未公開のラフなどを掲載した設定資料集や、システム解説、攻略解説などをまとめた80ページを超えるオフィシャルガイドブックも付属！

このオフィシャルDVDはケイブホームページと携帯サイト「ゲーセン横丁」の専用ページから販売となるぞ。「ゲーセン横丁」では先行予約も予定しているとのことなので随時チェックしておこう。



大ボリュームのDVD本編に加えて、同梱のブックレットには貴重な画像やデータが満載となっている。

Resume

『エスプガルーダII』オフィシャルDVD

- ●発売日：2006年5月22日予定
- ●価格：6,825円（税込）、別途送料
- ●商品内容：DVD3枚組
- ●収録時間：各ディスクとも約41分
- ●備考：携帯サイト「ゲーセン横丁」会員のみ先行予約あり

PRESENT!

ケイブ様より『エスプガルーダII』オフィシャルDVDを2名様にプレゼント！　詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

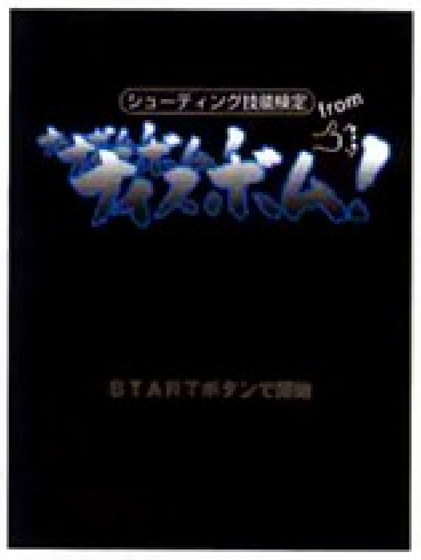
シューターは新宿西口に集合！　春のシューティング祭りが開催！

http://www.inhgroup.com/

INHから登場した攻略DVD最新作『INSANITY DVD THE SHOOTING LOVE トゥエルブスタッグ＆トライジール』の発売を記念して、クラブセガ新宿西口で「春のシューティング祭り」が開催されるぞ。

当日はPS2版『トライジール』の「シューティング技能検定」を利用したゲーム大会が行なわれ、開発会社であるトライアングル・サービスの社長・藤野氏によるトークショーも行なわれる。また、INH製品に関連したシューティングゲームも設置されるとのことなので、地元のゲームセンターで見かけなくなったタイトルたちに再びめぐりあえるチャンス！

腕に覚えのあるシューターも、そうでない人もGWは新宿西口へゴー！



Resume

春のシューティング祭り

- ●開催日時：2006年4月30日　14：00時開始
　（物販・大会エントリー受付開始12：00）
- ●場所：クラブセガ新宿西口
- ●備考：大会終了後にトライアングル・サービス社長・藤野氏によるトークショーイベントが開催予定。

大会は「シューティング技能検定」の「ナイスボムモード」が利用されるとのこと。

Event

GWはジョイポリスで激流下り！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

「東京ジョイポリス」は4月29日（土）より、最新アトラクション『ワイルドリバー ～スプラッシュ！～』を本格稼動いたします。

数あるアトラクションの中でも人気機種の一つ『激流 ～ワイルドリバー～』が、よりリアルな映像と演出で『ワイルドリバー ～スプラッシュ！～』としてリニューアル！　なんと現実の“水しぶき”が搭乗者に襲いかかる！

ラフティングボートに乗って、いざ大自然の激流下りツアーに出発すると、そこは標高3,000メートルの高地。一気に激流を下り、1,000メートルの滝つぼ落下！　強風に煽られ、滝に落ちるたびに飛び散る水しぶき。そんな荒れ狂う激流の中、ボートを操縦するのは新登場の「ワイルド・ジョニー」。彼の手にかかれば、どんなワイルドな激流も安心のはず、なのですが…!?

さらにワイルドに！　さらに笑える！　激流体験アトラクション。カップルで、ご家族で、お友達と、ゴールデンウィークにぜひ体験してみては。

料金：500円（税込）※パスポート利用可



JOYPOLIS SEGA

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください

Event

「りらくの森」でリフレッシュ！

http://www.teamnamja.com/

みんなゴールデンウィークをたん能しておるかな？　今回は遊び疲れた体を癒すとともに、近付いてくる夏を控えてモテボディを手に入れたい人にオススメのイベントを紹介じゃぞ。そのイベントとは『夏はすぐそこ！魅せボディセラピー』じゃ！（開催期間：5月8日～6月30日）

このイベントはナムコ・ナンジャタウン内の“スーパー・セラピスト（一流施術師）の殿堂”のヒーリングパーク「りらくの森」で開催されておるのじゃ。「りらくの森」の各店では、乾燥対策の『しっとりパラフィンパック』、むくみ・肌のハリ対策の『メリハリ美脚セラピー』、全身ケア対策の『ボディリフレッシュ』『キラリ☆美脚』など、心も体もキラキラ輝くような「魅せボディ」を手に入れることができるセラピーをいろいろ受けられるのじゃ。

カップルや家族で出掛けてみるというのもアリじゃが、一人でこっそりでかけて夏本番になってから磨き抜いたモテボディを披露するというのも作戦の一つじゃぞ。

ナンジャタウンで遊んだ後は、「りらくの森」で癒されるがよい。さて、わしもさっそく出掛けてくるかの。

NAMJATOWN

PRESENT!

ナムコ様よりナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください

ARCADIA DATA BASE アルカディアデータベース

2006年3月1日～3月31日集計分

ビデオゲームランキング

PICK UP 10位　キン肉マンマッスルグランプリ



かつて一世を風靡した人気マンガ「キン肉マン」を題材にしたゲーム『キン肉マンマッスルグランプリ』が10位にランクイン。対戦格闘ゲーマーよりも、20代後半以上の比較的にライトなプレイヤーからの支持が多い。

メーカー	バンプレスト
ポイント	67.2

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	255.2
2	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	246.6
3	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	212.1
4	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉	163.8
5	北斗の拳〈セガ〉	113.8
6	超ドラゴンボールZ〈バンプレスト〉	112.1
7	THE KING OF FIGHTRES XI〈SNKプレイモア／セガ〉	87.9
8	式神の城III〈アルファ・システム／タイトー〉	79.3
9	METALSLUG6〈SNKプレイモア〉	77.6
10	キン肉マンマッスルグランプリ〈バンプレスト〉	67.2
11	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	55.2
12	Virtua Striker 4〈セガ〉	53.4
13	THE KING OF FIGHTRES 2002〈SNKプレイモア〉	51.7
14	HYPER STREET FIGHTER II〈カプコン〉	48.3
15	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	46.6
16	サムライスピリッツ 天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉	44.8
17	雷電III〈モス／タイトー〉	43.1
18	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	34.5
19	Power Smash 2〈セガ〉	31.0
20	MARVEL VS. CAPCOM -CLASH OF SUPER HEROES-〈カプコン〉	24.1

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

PICK UP 4位　麻雀格闘倶楽部5



ゲームセンターの麻雀ゲームシーンを一変させた『麻雀格闘倶楽部』の5作目。本作では「全国三人打ち麻雀」モードの搭載や、イベントも大幅に追加されるなど、プレイヤーを飽きさせない工夫でさらなる長期稼働を狙う。

メーカー	コナミデジタルエンタテインメント
ポイント	145.1

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦 乱世の群狼（Ver.1.12）〈セガ〉	286.0
2	Quest of D Ver.2.0 護符の継承者〈セガ〉	155.4
3	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	147.2
4	麻雀格闘倶楽部5〈コナミデジタルエンタテインメント〉	145.1
5	DrumManiaV2〈コナミデジタルエンタテインメント〉	134.7
6	pop'n music13 カーニバル〈コナミデジタルエンタテインメント〉	128.5
7	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉	120.2
8	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	105.7
9	太鼓の達人8〈バンダイナムコゲームス〉	103.6
10	GuitarFreaksV2〈コナミデジタルエンタテインメント〉	82.9
11	QUIZ MAGIC ACADEMY III〈コナミデジタルエンタテインメント〉	62.2
12	MARIOKART ARCADE GP〈バンダイナムコゲームス〉	58.0
13	beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY〈コナミデジタルエンタテインメント〉	56.0
14	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	53.9
15	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	51.8
16	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	45.6
17	THE IDOLM@STER〈バンダイナムコゲームス〉	43.5
18	アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦〈セガ〉	37.3
19	beatmaniaIIDX13 DistorteD〈コナミデジタルエンタテインメント〉	29.0
20	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	24.9

アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	☎ 06-6857-5700
イミグランデ相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎ 042-753-8881
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビルB1～4F	☎ 03-5330-8595
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル1～2F	☎ 011-512-1868
クラブセガ天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15-7 リバティハウス2～3F	☎ 099-224-6851
クラブセガ博多	福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33	☎ 092-481-1645
GAME-COLLEGE	愛知県愛知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439
ゲームスタジオ キューブ	東京都板橋区赤塚2-2-18	☎ 03-3554-2261
ゲームスポットハロウイン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
ゲームビンゴ	千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F	☎ 047-395-2065
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F	☎ 052-452-0920
セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎ 054-252-3591
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ハイテク セガ 柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井デパート内B1	☎ 047-163-9844
ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市深田町1-65-1	☎ 0565-26-6777
ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだい ゲームリスト

2006年4月17日時点

●4月に稼働したタイトル			
SOULCALIBURIII ARCADE EDITION	ナムコ	剣劇対戦アクション	—
クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士	バンプレスト	クイズ	—
PowerSmash3	セガ	スポーツ	—
ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～	ケイブ／AMI	縦スクロールシューティング	—
●5月以降の稼働予定			
三国志大戦2	セガ	リアルタイムカード対戦	5月予定
Virtua Striker 4 Ver.2006	セガ	サッカー	5月予定
トリガーハート エグゼリカ	童／セガ	縦スクロールシューティング	5月予定
pop'n music 14 FEVER!	コナミデジタルエンタテインメント	音楽シミュレーションゲーム	5月予定
WORLD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP	コナミデジタルエンタテインメント	オンラインサッカーゲーム	5月予定
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II	バンプレスト	チームバトルアクション	6月下旬
タイムクライシス4	ナムコ	ガンシューティング	6月予定
HALF-LIFE 2 SURVIVOR	Valve Corporation／タイトー	FPS（1人称シューティング）	6月予定
Virtua Fighter5	セガ	3DCG格闘	7月予定
●稼働時期未定のタイトル			
頭脳能力向上マシーン タッチでズノー ―楽しくチェック?それともバトル!?―	セガ	パズル	夏予定
●稼働時期未定のタイトル（つづき）			
DanceDanceRevolution SuperNOVA	コナミデジタルエンタテインメント	ダンスシミュレーションゲーム	夏予定
[illegible]	タイトー	ガンシューティング	未定
AFTER BURNER CLIMAX	セガ	フライトシューティング	未定
Ys AC（仮）	アルゼ	未定	未定
WAR of the GRAIL	カプコン／タイトー	対戦アクション	未定
英雄伝説 AC（仮）	アルゼ	未定	未定
機動戦士ガンダム 戦場の絆（仮）	発売元バンプレスト 開発元バンダイナムコゲームス	ドームスクリーン式個室チーム対戦ゲーム	未定
NOVAうさぎのゲームde留学!?	コナミデジタルエンタテインメント	エデュテインメントゲーム	未定
XANADU AC（仮）	アルゼ	未定	未定
THE HOUSE OF THE DEAD4 SPECIAL	セガ	ホラーガンシューティング	未定
三国志遊記	エイブルコーポレーショ	テーブル	未定
SORCERIAN LEGEND	アルゼ	アクションRPG	未定
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
TOP DRIVER EVOLUTION	アトラス	レースゲーム	未定
DragonSlayer AC（仮）	アルゼ	未定	未定
VM・JAPAN ～幻将乱戦記～	アルゼ	リアルタイムストラテジーシミュレーション	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ 伊勢崎市編



今月のレンジャー


岩下隊員

突然ですが、今月でゲセマプ隊を脱退しまっす！ 自身のオーラスは、群馬県伊勢崎市のゲーセンに突入してきました。それではみなさん、また会う日まで～！


ミスX隊員

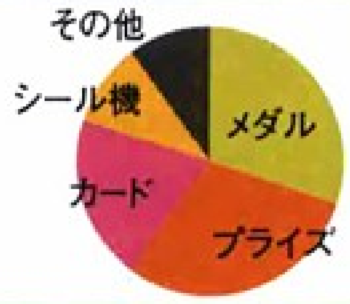
突然ですが、血で血を洗うゲセマプ隊に入隊した、謎の女性隊員です。ゲーセンではプライズとシール機が専門ですが、意外にゲームも知ってるんですよ！

次郎長に 思いをはせて 食う団子



プライズとカードゲームで遊ぶなら！

インターワールド



住 群馬県伊勢崎市宮子町3425-4
☎ 0270-25-4338
営 10：00～27：00（金、土、祝前日は24時間営業）
HP 無し

ミスX「伊勢崎オートレース場のそばにある、大型アミューズメントスポットですね。シール機やプライズマシンがとにかく豊富ですわ♪」
岩下「話題の『GCB』や『三国志大戦』といったカードゲームも盛りだくさん！ 今回取材した店舗では、カードのトレード仲介サービスを行なっていたのはここだけだったよ！」



北関東自動車道駒形インターチェンジより、伊勢崎方面へ車で約5分。駐車場も完備。


『QMAⅢ』や『ベースボールヒーローズ』、『麻雀格闘倶楽部5』なども大人気！ マニア層とファミリー層のどちらも楽しめるゲームセンターだ。


人気のカードゲーム『GCB』や『三国志大戦』では、伊勢崎の猛者たちが連日激戦を展開中！ 平日は27時、週末は24時間営業なので、じっくり遊べるのがうれしい!!


カードのトレードコーナーには、他店の常連もよく訪れる。

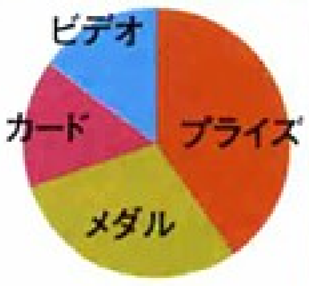

県下一を誇るプライズコーナーには、さまざまな景品がギッシリ！ 種類のあまりの豊富さに、目移りしてしまうぞ。景品も取りやすく、お客さんからも好評だ。

スタッフより

種類を豊富に取りそろえているプライズに関しては、県内一を自負しています！ また、無料で楽しめるビンゴ大会を、何と毎日開催しています!! うまくいけば、DVDプレイヤーやビッグサイズのぬいぐるみなどがゲットできるかも？ 週末は24時間営業しておりますので、ぜひご来店ください！

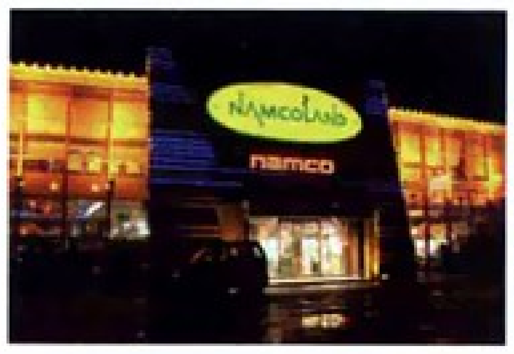
遊びたいゲームがきっと見付かる！

伊勢崎ナムコランド



住 群馬県伊勢崎市宮子町3402-6
☎ 0270-26-6750
営 11：00～24：00（土日祝祭日10：00～24：00）
HP http://www.namco.co.jp/ar/isezaki.html

ミスX「ビデオゲームやカードゲームはもちろん、プライズ、メダル、シール機など、なんでもそろっていますわね～。どれから遊ぶか悩みますわ」
岩下「『ソウルキャリバーⅢ』や『メルブラ』といった対戦格闘ゲームも熱いぞ。なかでも『鉄拳5DR』の盛り上がりは伊勢崎一！ シングル台もあるので、初心者もじっくり練習できるな!!」



「ナムコランド」と書かれた大きな看板が目印。こちらも伊勢崎オートレース場のそばにある。


話題の『ドルアーガオンライン』をいち早く入荷！ もちろん『三国志大戦』や『WCCF』といった、大人気のカードゲームも取りそろえているぞ。


『鉄拳5DR』コーナーでは、毎月第1、第3日曜日の18:00～19:00に、ヒミツのイベントを開催しているとか……。興味のあるテッケナーは伊勢崎ナムコランドへGO！


2Fには、ゆっくり遊べるメダルのシングルマシンがズラリ！


クレーンゲームや『スウィートランド』を始め、プライズマシンが豊富。『ムシキング』や『ラブ&ベリー』コーナーもあり、ファミリー層の憩いの場として賑わっている。

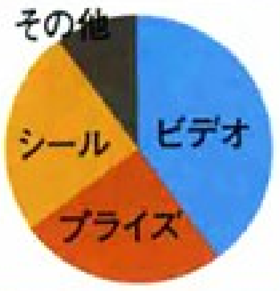
スタッフより

新作『ドルアーガオンライン』をやるなら当店へ！ 『鉄拳5DR』の対戦も盛り上がってますよ～。じっくり遊ぶなら、2Fのメダルゲームコーナーがオススメです。何と、たった10枚のメダルを一瞬で6万枚に増やしたお客さまも!! ホームページの「大当たりの部屋」を、ぜひのぞいてみてください！


今回は取材日に雨が重なってしまい、とても憂鬱な気分に……と思いきや、名物のもつ煮や焼きまんじゅうがことのほかおいしく気分は晴ればれ！ ゴールデンウィークは、群馬県伊勢崎市に遊びに行ってみてはいかがでしょう？ アクセス方法は、都内からなら北千住駅から東武伊勢崎線に乗り換えるか、JR湘南新宿ラインで高崎まで行き、新前橋→伊勢崎というルートがオススメです！

いつでも遊べる伊勢崎の不夜城

アミューズメントパーク ニュープラトン



住 群馬県伊勢崎市東上之宮町1205-1
☎ 0270-26-7568
営 24時間営業
HP 無し

岩下「ドライブイン内のゲームコーナーなので、24時間いつでもたっぷり遊べるぞ。お腹がすいたら、軽食の自販機コーナーでエネルギー補給もバッチリ！」
ミスX「『ビーマニⅡDX』やギタドラなどの音楽ゲームが大人気ですわね。メンテナンスもしっかりと行き届いていますので、安心して遊べますわ♪」
岩下「対戦ゲームは『GGXX SLASH』や『連合vs.Z.A.F.T.』が人気のようだな……。大会なんかも開催してるのかな？」
ミスX「今は特に予定していないそうですが、お客さんの要望があれば、いつでも前向きに検討するそうですよ！」



店舗は県道24号線に隣接。ドライブインなので、駐車場には困らない。



音ゲーコーナーには、順番待ち＆ギャラリー用のベンチが完備されている。店員さんの心遣いに感謝せよ！



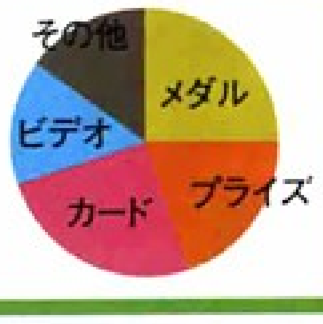
『GGXX SLASH』や『ソウルキャリバーⅢ』以外に、『ヴァンパイアセイヴァー』や『KOF 2002』といった懐かしめの対戦台もアリ。

スタッフより

平日、休日を問わず、『GGXX SLASH』や、『連合vs.Z.A.F.T.』『KOF 2002』の対戦が盛り上がっています。『大魔界村』や『アルゴスの戦士』などのレトロゲームも、多数取りそろえていますよ。メダルコーナーは『スターホース2』を筆頭に、パチスロやパチンコなどが大人気！ 皆様のご来店を、心よりお待ちしております！

すべてのゲームがここに集まる！

群馬レジャーランド伊勢崎店



住 群馬県伊勢崎市連取町3066-1
☎ 0270-40-5330
営 24時間営業
HP 無し

ミスX「うわー！ 広大な敷地内にゲームがたくさん設置してありますよ!!」
岩下「ビデオゲーム、メダル、プライズなどはもちろん、バッティングマシンやビリヤード、果ては釣堀りまであるとはな〜。こりゃ一日じゃ遊び切れないぞ」
ミスX「24時間営業ですから時間の心配はありません！ 体力の続く限り遊びましょう!!」
岩下「レースゲームがとても充実しているなあ。大勢の友だちと遊びにきても、一緒に楽しめるゲームに困らないのはうれしい！」



何と100台もの車を止められる、立体駐車場が完備されているのだ。



「入荷しないゲームは無い！」と自慢のビデオゲームコーナー。対戦も熱い!!

スタッフより

『鉄拳5DR』大会や、シール機の200円サービスなど、イベントが盛りだくさん！ ゴールデンウィークには、『ビーマニⅡDX』の大会も予定しています。老若男女問わず楽しめる、幅広いジャンルのゲームを取りそろえ、皆様のご来店をお待ちしております！

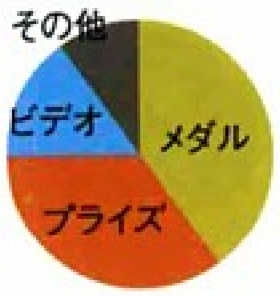


『GCB』や『三国志大戦』といった大型カードゲームがズラリと並ぶ姿は圧巻！



タダより安いものは無い!?

デジャヴ伊勢崎店



住 群馬県伊勢崎市上泉町84-4 パウいせさき店内2F
☎ 0270-22-3651
営 10:00〜24:00
HP 無し

ミスX「ビデオゲームはすべて100円2クレジット。あら？ フリープレイの台もありますよ！ 太っ腹ですねー♪」
岩下「取材で訪れた日は『ネオジオバトルコロシアム』、『ミスタードリラー』『ストライカーズ1999』が遊び放題！ 頻繁に入れ替わるそうなので、何がフリープレイなのかは行ってみてのお楽しみってわけだな」
ミスX「プライズの充実ぶりもうれしいですね。景品に付属しているカードを持っていれば、ビンゴ大会にも参加できますよ！」

スタッフより

当店はプライズコーナー中心ですが、ビデオゲームコーナーは100円2クレジットと、大変お得な料金設定になっております。話題のフリープレイ台ですが、入荷直後の最新ゲームも「お試し期間」ということで、遊び放題になっている場合がありますよ！



激安の殿堂「ドン・キホーテ」の2Fにある店舗。入り口のキッズ向けゲームが目印だ。



明るく清潔なプライズコーナー。景品も取りやすそうに配置されていたぞ。

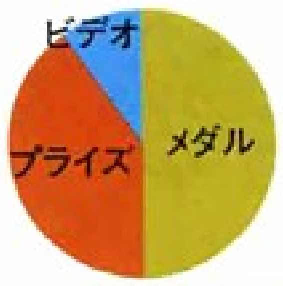


メダルの一番人気は『スターホース2』。誕生日の前後に来店するとメダルのサービスが！



遊んで食べられるユートピア

ワンダーランド2 もつ煮ショップ



住 群馬県伊勢崎市東小保方町3464-1
☎ 0270-61-0891
営 7:30〜24:00
HP 無し

ミスX「パチスロを中心に、プライズ、ビデオゲームなどが楽しめるお店です」
岩下「パチスロは100円で27クレジットと、サービス満点！ その上、毎日いつでも高設定の「6」、もう遊びまくるしかないな」
ミスX「ビデオゲームはレトロゲームを始め、『中国龍』や各種麻雀など、じっくり遊べるゲームが中心のようです」
岩下「併設されている定食屋では、もつ煮やカレーなどが安く食べられるぞ。手作りにこだわった本格派で、味も格別だったよ！」



「もつ煮ショップ」という緑の看板が目印。県道の交差点に店を構える。



自慢のもつ煮定食は、何とこの量で500円！ 安い!!

スタッフより

当店のパチスロマシンは、何と毎日いつでも設定6！ みなさんガンガンプレイしてください!! また、当店自慢のもつ煮定食で、お腹も大満足！ 駐車場も完備していますので、友達とお誘い合わせの上、ゆっくり遊びに来てください!!



『北斗の拳』をはじめ、『吉宗』や『押忍！番長』などに人気が集中している。



カードゲーム アーケード ネタ シール機 メダル ビデオゲーム レトロゲーム プライズ 音楽ゲーム その他



当コーナーでは、皆様のゲームセンター情報を切実にお待ちしておりますわ。特に「石川」、「島根」、「福井」、「三重」、四国の「徳島」、「香川」、九州地方の「宮崎」、東北地方の「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください！ あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、location@aracadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2006年5月31日(水)当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が複数名居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

アルター様ご提供



1 フィギュアコレクション ガーネット 1/7 3名様

カプコン様ご提供



2 PS2用ソフト『ストリートファイターZERO ファイターズ ジェネレーション』3名様



3 西村キヌコレクション GIRL-FIGHTING 1/6フィギュア 各1名様

※希望するキャラクターのアルファベットも記入してください。

ケイブ様ご提供



4 『エスプガルーダII』攻略DVD 2名様



5 『ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～』イメージソング「IBALOVE☆SONG」サウンドスタッフサイン入り特製CD 3名様

コナミ様ご提供



6 PS2用ソフト『ワールドサッカーウイニングイレブン10』3名様

セガ様ご提供



7 「GUILTY GEAR XX SLASH The 2nd」参加記念ストラップセット 5名様



8 『三国志大戦』ストラップ 各1名様

※柄は選べません



9 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様



10 『三国志大戦』ポスター 3名様



11 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア ～ウミホタル～ セットで2名様



12 PS2版『GUILTY GEAR XX SLASH』ポスター 10名様

バンプレスト様ご提供



13 DX機動戦士Zガンダム可変ディスプレイフィギュア 3名様



14 苺ましまろ DXガールズフィギュア2セット 2名様

バンダイナムコゲームス様ご提供

15 ナンジャタウン パスポート 5組10名様





16 DVD『GUILTY GEAR XX SLASH GIGS The 2nd』5名様

17 アルカディアオリジナル図書カード 10名様



18 プレイステーション2 1名様



エンターブレイン提供



19 ニンテンドーDS Lite 4名様

※色は選べません


WEEKLY ファミ通
5/12・19合併号
好評発売中
定価350円[税込]
ファイナルファンタジーXII
ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン
MOTHER3
4週連続 最新情報
E3
エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ
© 2006 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE
表紙 .hack//G.U. Vol.1 再誕
100ページ別冊付録
ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディール通信ぷちVol.7
『アトルガンの秘宝』のプレイに役立つ!
徹底攻略
ファイナルファンタジーXII
ファミ通PS2
プレイステーション2
5月12日号 好評発売中!
特別定価 590円[税込]
©2006 .hack Conglomerate ©2006 NBGI
キューブ+アドバンスの名前が変わって新しくなったよ!!
ファミ通DS+キューブ&アドバンス
6月号 絶賛発売中!!
特別定価620円[税込]
特別付録 おいでよどうぶつの森
おもて
した下じき
うら
シールノート
全キャラシール
©2006 Nintendo
ファミ通Xbox360
バンダイナムコゲームス、スクエニが新作発表! トライエースも参入!
Xbox 360 メディアブリーフィングで明らかになった数々の新事実!
緊急速報 カルドセプト サーガ/機動戦士ガンダム(仮題) Too Human(仮題)/首都高バトルX/アクアゾーン(仮題)
特別付録 60ページ冊子!! ナインティナイン・ナイツ ガイドブック
完全ローカライズされたゲーム内容をチェック!
ゴーストリコン アドバンス ウォーファイター
6月号 好評発売中!! 特別定価 650円[税込]
DVD2枚組! 超絶ゲーム番組をフルボリュームでお届け!
DVD VIDEO
ファミ通Wave DVD 6月号
話題のゲーム攻略は逃さない!
モンスターハンター2(ドス)
ランブルローズ ダブルエックス
絶体絶命都市2 ―凍てついた記憶たち―
最新ゲーム映像咲きまくり!
ゼノサーガエピソードIII [ツァラトゥストラはかく語りき]
戦国BASARA2
クロムハウンズ
最新映像もバラエティ企画も満載!
革新のシリーズ最新作、誕生の裏側に迫る!
FINAL FANTASY XII
絶賛発売中! 特別価格 1100円[税込]
©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: Akihiko Yoshida
ファミ通の攻略本!!
FINAL FANTASY XI MANIAX HUNTER'S BIBLE
ファイナルファンタジーXI マニアックス ハンターズ・バイブル
大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。
オンラインゲーム
ファイナルファンタジーXI マニアックス ハンターズ・バイブル Ver.20060221
好評発売中/AB判 定価1995円(本体1900円+税5%)
プレイステーション2
モンスターキングダム・ジュエルサモナー 公式コンプリートガイド
好評発売中/A5判 定価1785円(本体1700円+税5%)
プレイステーション2
フロントミッション フィフス ~スカーズ・オブ・ザ・ウォー~ 公式パーフェクトガイド
好評発売中/A5判 定価1890円(本体1800円+税5%)
ファミ通の攻略本最新情報は
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/
ファミ通デラックスDX
ゲーム情報を持ち歩こう♪
最新アプリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!
毎日更新(土日祝日を除く)・月額315円
iメニュー メニューリスト TV/ラジオ/雑誌/小説 雑誌 ファミ通iDX
EZトップメニュー カテゴリで探す ゲーム 総合 ファミ通EZDX
ボーダフォンライブ! メニューリスト ケータイゲーム ファミ通Vアプリ
QRコードでアクセス
http://www.famitsu.net/mobile/dx/access/



さらなる強さを身に着けろ!!

SOULCALIBUR III ARCADE EDITION™

コマンド表記について

記事中のコマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。コマンド表記の意味は以下の通りです。

- ○:ボタンを長く押す
- ●:ボタンを押しっ放し(ホールド入力)
- ⇨:レバーを短く入力
- ➡:レバーを入れっ放し
- ☆:レバーをニュートラルに戻す
- +:同時押し
- ⒶⒷ:スライド入力(左記の場合は、Ⓐを一瞬押した後にⒷを続けて押す。「タタン!」と素早く入力)

今回は実戦で闘い抜くための基本セオリーや、キモとなる起き攻めの回避法を紹介。特有のシステムを理解し、勝利をつかみ取れ!

ソウルキャリバーIII アーケードエディション
■メーカー　:バンダイナムコゲームス
■ジャンル　:剣劇対戦アクション
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■発 売 日:2006年4月(稼働中)
■使用基板:SYSTEM246、SYSTEM256対応

何よりも最初に押さえておきたい!!
覚えておくべきテクニック

覚えておけば連係やコンボに幅広く活用できる入力系のテクニックや、防御力向上につながるガード投げ抜けのやり方を紹介。練習して必ず身に着けるようにしよう。



Text : age

8WAY-RUN中の技を使いこなす

8WAY-RUN中に出せる技は、実際には8WAY-RUNをしなくとも出すことが可能。やり方は⇧⬆や⇩⬇など、走りたい方向にレバーを2回入力してボタンを押すだけ。硬直中に先行入力すれば、硬直が解けた直後に技を出すことが可能。

逆に、8WAY-RUNから通常の技を出したい場合、レバーを一度ニュートラルにすればOKだ。



エイミを使用した場合、Ⓐ.Ⓐヒット後などに⇧⬆Ⓑと入力しておけば……、

硬直が終了後に最速で⬆or⬇Ⓑを出すことが可能。浮かし技などを狙おう。

しゃがみ状態から立ち状態の技を出す

技後にしゃがみ状態になる技を出した後は、当然立ち状態からしか出せない技を直接発生させることができない。しかし、技の硬直中に⇨➡や⬆と入力しておけば、硬直が解けたときに立ち状態にすることが可能だ。

入力は硬直が解ける直前ぐらいに成立させなければならないので注意。自分がやりやすい方向に入力しよう。



御剣のしゃがみⒶで相手の動きを止めたとき、⇨➡と入力しておけば……、

そこから⇩Ⓚ.Ⓑを出すことが可能。しゃがみ状態から二択を狙うのに便利だ。

スライド入力技の先行入力

ⒶⒷなどのいわゆるスライド入力技は、技の硬直中に普通に先行入力しても出すことができない。技後の硬直から最速で出したい場合、例えばⒶⒷであれば、硬直が解ける直前くらいにまずはⒶを入力しておき、硬直が解けたらⒷを押すことで最速で出せる。(このⒷは連打でOK)空中コンボに使う場合、この入力法なら安定するぞ。



ナイトメアの⇧Ⓑからは、技後の硬直中にⒷを先行入力しておき……、

硬直が解けるギリギリのタイミングでⒶを連打! この方法で最速で出せる。

ガード投げ抜け

本作ではガードモーション中に、ほかのボタンを押しても技が出ないため、ガード中にⒶorⒷを連打することで、ガードと投げ抜けを同時に行なうことが可能。ただし、「ガードモーション中」でなければならないので、技の硬直中にガードボタンを押しながらⒶかⒷを押すと、先行入力の同時押しと認識されて投げが暴発するので注意。



相手が走ってきたり、投げを狙っていそうなときにはガードをしつつ……、

ボタン連打で投げ抜け可能。ガードインパクトのフォローに使うこともできる。

SCIII事典 **ステップからインパクトが出る!?:** 前方にステップで接近したときや、後方ステップで間合いを離したときなど、相手の動きを見てとっさにⒼを押してしまうとガードインパクトが暴発することは多い。レバーを入れっ放しにするか、必ずニュートラルに戻してからⒼを押すようにすれば暴発は回避できるので、意識してみよう。

これさえ覚えれば、すぐにキャリバープレイヤー!!

対人戦でのセオリー

ソウルキャリバーシリーズならではの攻防を理解しておかないと、対戦で勝利をつかむのは難しい。状況別に的確な行動を知識としてしっかり吸収し、対戦相手に差を付けよう。



Text : age

得意な間合いを把握しよう!!

遠距離戦での心得

キャラごとのリーチの長さに極端な差があるのがソウルキャリバーシリーズの特徴。まずは遠距離で振るべき技を考える必要がある。ここではその指針を紹介するぞ。

遠距離では、基本的にけん制技の応酬となる。ここで使うべきけん制技は当然キャラクターごとに異なるが、ある程度リーチが長く、そこそこ発生の早い技をキャラごとに使い分けるといい。

この主力となるけん制技が相手より長い場合、リーチを生かして近付こうとする相手に攻撃を当てて、有利な状態を作るのが基本。攻撃をヒットさせたら、そのまま接近戦での二択に持ち込みたい。

リーチで劣っているキャラは、得意な間合いになるまで無理はしないのがベスト。細かい8WAY-RUNとガードを繰り返し、自分の間合いになるまでじっくりと接近しよう。また、相手のけん制が上段攻撃がメインの場合、上段スカシ性能を持つ技を使うのが有効だ。リスクは伴うが、攻撃を当てつつ一気に得意な間合いに持ち込める。

遠距離戦の目的はあくまでけん制

遠距離でけん制技を当てることに成功し、相手がダウンしなかったときは二択でダメージを与えやすい近距離戦を挑み、ダウンを奪えたらそのまま起き攻めへと移行するのが理想となる。

どんなにリーチの優れたキャラでも、遠距離戦だけで相手を倒し切るのは至難の技。攻め込むきっかけを作るのが遠距離戦での目的と考えておこう。



理想は横斬りの中段技。回避されにくいので優秀だ。



特殊ステップで、相手の上段をくぐって接近するのも有効。

遠距離戦でのポイント

1. 自分のキャラのリーチが長い技を覚えること
2. けん制技が相手より長いか短いかで、立ち回りを変えること
3. あくまで接近戦や起き攻めを挑むための布石と考えよう

状況を考えて行動しよう!!

近距離戦での心得

強力な二択が仕掛けやすく、大きなダメージやその後の起き攻めにつながりやすい近距離戦。この間合いを制することができれば、相手を一気に倒すことができるぞ。

近距離になった場合、遠距離とは逆に、多少リーチは短くてもいいので、発生の早い技を使いたい。

遠距離から移行した際に、けん制技がヒットして有利という状態でなければ、まずはスキが小さい技を使って様子を見るのが有効。相手の動きを押さえ込もう。

有利な状態で接近戦に持ち込んだ場合は、ほとんどのキャラが持つ☆Ⓑなどの、ある程度発生が早くてコンボが狙える中段と、投げや下段を使って二択を仕掛けよう。反撃を受けない技を使うのが理想だが、できる限りリターン重視でダメージの高い技を狙いたい。

ただし、中段、下段共に見てからガードされるほど発生の遅いものはあまり有効ではない。特に下段はダメージが低い技が多いので、有効な技が無ければ投げを中心に立ちガードを崩していこう。

有利側の選択肢

縦斬り	リターン大	浮かせ技など、ダメージの高い技が多いのが特徴。8WAY-RUNに弱いのが欠点だ。
横斬り	リターン小	8WAY-RUNに強いが上段判定のものが多く、ノーマルヒットで大ダメージにつなげられる技が少ない。
投げ	リターン中	発生が早くガードを崩しやすいが、リーチが短いので接近するまでが一苦労。
下段攻撃	リターン小	発生の早い下段はガードを崩しやすいが、スキが大きい技が多いのが特徴。

どうやって有利な状況を作るのか?

相手に技が当たってダウンしないときは、ほとんどの場合自分が有利で、先に動ける。しかし、一部のダウンを奪えない発生の早い下段や、回避されにくい中段の横斬りには、ヒットしても不利になってしまうものもある。当てやすいため多用したくなるが、その後無理に攻撃を続けるのは危険だ。



Ⓐ、ⒶやⒷ、Ⓑが使いやすいキャラは、それを使おう。



強力な下段を持つキャラは接近戦に強いといえる。

自分が不利な状況ではどうする!?

不利な状況になってしまった場合、前述のガード投げ抜けなどを使い相手の攻撃をしのぐのが安定行動。リターン重視なら、下段、投げ共に回避できるジャンプ攻撃を出すのもアリだ。攻撃をくらっても空中やられになるため、思ったよりリスクは低いぞ。



ジャンプ攻撃は意外に有効な戦法だ。

近距離戦でのポイント

1. 発生の早い技で、相手の動きを抑えること
2. リターン重視の技で、大ダメージを狙うこと
3. 有利、不利が成立する状況を理解しておくこと

SCⅢ事典 **投げの有効性:** 本作での投げは、相手の打撃モーション中でもつかむことができる。投げ抜けの確率は完全に2分の1なため、ガードを崩す手段としては全キャラ共通で有効となる。投げ間合いはキャラによって違うので、自キャラの投げ間合いを確認しておくといいぞ。

知らなきゃ、立つこともできない!!

起き攻め回避法

勝負の分かれ目となる起き攻め。このしのぎ方を知っておかないと一方的にダメージをくらい続け、一気に体力を奪われてしまう。状況別に的確な対処を心掛けよう。

Text : age

ダウンしてしまったら当然相手は起き攻めを仕掛けてくる。起き上がり時は行動が制限されるため、一方的に攻撃を仕掛けられる状況がほとんど。相手の二択をすべてガードできれば理想だが、100%回避するのは不可能といっていいので、いかにくらうダメージを抑えて起き上がるかがポイントになる。

起き攻め側は、最低でもダウンしている相手にヒットする技を使いたいところ。ダウンを取られた側は、それをあえて寝っ放しの状態でくらい、後転受け身で距離を離せば比較的安全に起き上がることができる。相手の出した技のスキが大きければほぼ五分の状態から仕切り直しとなる。



相手がダウン状態にヒットしない技を使ってきた場合、攻撃が空振りするので……、



そのスキに反撃することが可能。基本的に体力に余裕があるなら寝っ放しが安全だ。

受け身を取れる状態での攻防

スタンやられや、空中に浮かされたが追撃が入らなかった場合などは、ほとんどの状況で受け身を取ることが可能。余計な追撃をくらわないで済むのだが、その後一方的に起き攻めをされやすい。

また、受け身の最中には一瞬だが無防備になる瞬間が存在する。うまく技を重ねられると防ぐ手立てが無く、確実に攻撃をくらってしまうので注意しよう。

前転、後転受け身は起き上がるまでが早いが、縦斬りを回避できないため受け身のスキに攻撃をくらいやすい。横転受け身は縦斬りをくらいにくいが、全体のモーションが長いため、落ち着いて起き攻めを狙われやすい。相手の起き攻めの傾向を読んで、各種受け身を使い分けるのが理想的。



スタン状態からそのままダウンしてしまうときは、注意が必要だ。

Ⓖを押してしまうと先行入力で受け身を取ってしまうため……、

その硬直を相手に狙われやすい。この後さらに起き攻めが待っている。

受け身	無防備で起き上がるのだが、確定でヒットする追撃以外はくらわなくて済むのがポイント。スキの大きな技に使えば安全。
寝っ放し	ある程度追撃は覚悟しなければならないが、二択を受けにくい。その後は後転受け身をすれば安全に距離を離せる。投げに対しても強い。
横転	相手の縦斬りでの追撃を回避しやすい。ただし、横斬りの下段などが非常に当たりやすい。相手によって使用頻度を変えていきたい。

起き攻め側の視点

起き攻めを仕掛ける側としては、とにかく強気な二択で攻めていくことが重要になる。寝っ放しを選択する相手への対策を含め、ダウン状態の相手にも当たるダメージの高い中段を中心に攻撃しよう。

また、スタン状態でダウンさせたときに確定の追撃が無い場合や、追撃のダメージが低い場合、そのまま起き攻めに移行するのが有効。

相手が思わずⒼを押してしまうと自動で受け身を取ってしまうため、起き攻めが狙いやすいのだ。

投げは相手が受け身を取る状況に絞って使うと効果的。下手に投げを空振りして、そのスキに反撃されないようにしたい。



いつまでも寝ている相手には、どんどん攻撃をお見舞いしてやれ！

チャンスでもあり、ピンチでもある状況!!

リング際での攻防

リングアウトをしてしまうと、どんなに体力に差があったとしても一発で勝負が付いてしまう。追い込んだ側、追い込まれた側の狙いをそれぞれ理解し、不用意な行動を取らないように気を付けよう。

Text : age

追い込んだ側

追い込んだ側は、前方に大きく吹き飛ばす技を狙いたい。投げや下段でリングアウトが狙えるキャラであれば、非常に有効な選択肢となる。自キャラの吹き飛ばす方向を覚えておくようにしよう。

また、リング際でダウンを奪った際は、相手の横転や受け身に対して同じ方向に動いて相手をリング際から逃さないようにするのが基本。常に相手がリング際を背負う状況にし、リングアウトのプレッシャーを掛けていこう。相手が寝っ放しを選択するなら、追撃を繰り返し当てよう。後転で距離が離れないので狙いやすいぞ。



リングアウトが狙える技をしっかり覚えよう。

1. 前方に大きく吹き飛ばす技を当てること
2. 相手をリング際から逃がさないように立ち回ること
3. 追撃含め、強気な攻めを心掛けること

追い込まれた側

リング際に追い込まれた側としては、とにかく無理に動かないのが基本。下手に押し返そうとしてリングアウトしてしまうと目も当てられない。同様にガードインパクトなども危険だ。ひとまず立ちガードで様子を見ること。

相手の技をガードした場合、反撃が入らない技であれば、あえて8WAY-RUNで位置を変えるのがポイント。また、大きく移動する多段技や、ダウンを奪いやすい下段などで仕切り直しを狙おう。

投げなど、背後に吹き飛ばす固有技があれば一発逆転が狙えるため、絶対に覚えておくように。



リスクの少ないⒶⒶやⒷ,Ⓑで手堅く押し返そう。

1. ガード投げ抜けを駆使し、相手の攻撃をしのぐことに集中すること
2. リング際からの脱出を第一に心掛けること
3. 相手を逆にリングアウトさせることができれば理想的

SCⅢ事典 **ジャンプで下段攻撃を避ける:** 発生は遅いが、反撃を受けにくい下段技もわずかだが存在する。(一部のホールド技など)これらの技は起き上がりに重ねられると、発生の早い技でつぶす、といった行動が取れない。だが、ピッタリ重なることもまず無いので、確認できたらジャンプ攻撃を出せば下段を回避しつつ攻撃可能。反応できるように集中しよう。

ピンチをチャンスに変えろ!!

ガードインパクトについて

相手の攻撃を受け止めて、逆にスキを作り出すガードインパクト。失敗時のリスクは確かに大きいが、それを補ってあり余る魅力を持っているのも事実。相手の行動が読めたときは思い切って狙ってみよう。



Text：ハメコ。

ガードインパクトの種類

ガードインパクトの種類は弾き（⇨Ⓖor⬂Ⓖ）と受け流し（⇦Ⓖor⬃Ⓖ）の二つ存在し、それぞれ⇨Ⓖと⇦Ⓖは上・中段攻撃に、⬃Ⓖと⬂Ⓖは中・下段攻撃に対応している。また、相手の攻撃をギリギリまで引き付けてから弾きを成功させると、赤いエフェクトのジャストインパクトが発生。本来なら返せないガード不能技やコマンド投げも返せるのだ。



⇨Ⓖの弾きは成功時の有利時間が短い分、通常投げも返せる。



受け流し成功時は相手の側面を取れる。弾きより大きく有利に。

狙うべき場面

各種ガードインパクトは失敗時のスキが大きいので、むやみに狙うのは得策ではない。「反撃が無く、見てからガードインパクトが間に合う動作の遅い技」に合わせて使うのがセオリーとなる。また、打撃では割り込み困難な中・下段の二択に対して、下段ガードインパクト（⬃Ⓖor⬂Ⓖ）で対処するのが有効な使い方といえるだろう。



発生は遅いがガードして不利となるような技に狙っていきたい。



ソウルチャージ効果でガード不能になった技は受け止められる。

ガードインパクト成功時の攻防

ガードインパクトされた側はスキをガードインパクトでのみキャンセルできる（これをリバースインパクトと呼ぶ）ため、成功後はリバースインパクトの有無とタイミングをめぐる読み合いが発生する。各種ガードインパクトから確定する技、そしてリバースインパクトを読んだ際に当てたい技を下表にまとめたので参考にしてほしい。

ガードインパクト成功!!



リバースインパクトしないと読んだ場合は、発生の早い

コンボ始動技!!



意外と早く動き出せるので最速で技を出すには慣れが必要。

リバースインパクトを読んだ場合は、そのスキに決める

遅らせた打撃!!



リバースインパクトを読んだら遅くて威力の高い技を狙え!

キャラ＼状況	弾き成功後の最適反撃技	さばき成功後の最適反撃技	ジャストインパクト成功後の最適反撃技	対リバースインパクト用遅らせ打撃
エイミ	⬋or⬉Ⓑ	⬋or⬉Ⓑ	⬋or⬉Ⓑ	⇨➡Ⓐ
リ・ロン	Ⓐ+Ⓑ	⇩⬃⇨Ⓚ	⇦⬅Ⓑ.Ⓑ	⇦⬅Ⓑ.Ⓑ
ファン	⬂Ⓑ	⬂Ⓑ	⬀Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	Ⓐ+Ⓚ.Ⓑ
ティラ	⬋or⬉Ⓚ.Ⓚ	⬋or⬉Ⓚ.Ⓚ	⬁or⇩or⬂Ⓐ+Ⓑ	遅らせて⬋or⬉Ⓚ.Ⓚ
雪華	⬋or⬉Ⓑ	Ⓑ+Ⓚ.⇨⬂Ⓑ.⇦⇦Ⓑ+Ⓚ	⇦Ⓐ	遅らせてⒷ+Ⓚ.⇨⬂Ⓑ.⇦⇦Ⓑ+Ⓚ
ザサラメール	⬋or⬉Ⓑ	⬋or⬉Ⓑ	⇨➡Ⓑ+Ⓚ	遅らせて⬋or⬉Ⓑ
御剣	⬂Ⓑ	⬂Ⓑ	しゃがみ状態で⬂Ⓑ.Ⓑ	⇨Ⓑ+Ⓚ〜霞中にⒶ+Ⓑ
タキ	⬆or⬇Ⓑ	⬆or⬇Ⓑ	⬆or⬇Ⓑ	⇦Ⓐ+Ⓑ
アイヴィー（剣）	Ⓐ+Ⓑ.Ⓐ	Ⓐ+Ⓑ.Ⓐ	⬂Ⓑ	しゃがみ状態で⬂Ⓑ
アイヴィー（鞭）	鞭状態で⬂Ⓑ	鞭状態で⬋or⬉Ⓑ	鞭状態で⬋or⬉Ⓑ	鞭状態で⬂Ⓚ
カサンドラ	⇩⬂⇨Ⓑ ヒット時Ⓑ	⇩⬂⇨Ⓑ ヒット時Ⓑ	⇨➡Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ	⇦Ⓐ
アスタロス	⇨➡Ⓑ	⇨➡Ⓑ	⇨Ⓑ	⬆or⬇Ⓑ⇦
ヴォルド(正面)	⬁Ⓚ	⬁Ⓚ	⬁Ⓚ	⇦⬅Ⓐ+Ⓑ
ヴォルド(背向け)	背向け状態で⬂Ⓚ	背向け状態で⬂Ⓚ	背向け状態で⇦Ⓐ	遅らせて背向け状態で⬂Ⓚ
ラファエル	⇩⬂⇨Ⓑ	⇩⬂⇨Ⓑ	⇨➡Ⓐ+Ⓑ	⇨➡Ⓐ+Ⓑ
ジークフリート	⬂Ⓑ	⬂Ⓑ	⬂Ⓑ	立ち途中にⒷ
ナイトメア	⬋or⬉Ⓑ➡	⬋or⬉Ⓑ➡	立ち途中にⒷ	⬂Ⓚ
キリク	Ⓐ+Ⓑ	Ⓐ+Ⓑ	Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	⇦Ⓐ+Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ
タリム	⇨➡Ⓐ	⬂Ⓑ.⇨Ⓑ	⬆or⬇Ⓑ	⬆or⬇Ⓑ
シャンファ	⬂Ⓑ	⇧or⇩☆Ⓑ	⬁Ⓐ+Ⓑ	遅らせて⇧or⇩☆Ⓑ
マキシ	Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓐ or ⬂Ⓑ	Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓐ or ⬂Ⓑ	⬋or⬉Ⓑ	⇦Ⓐ+Ⓑ
ソン・ミナ	Ⓐ+Ⓑ	Ⓐ+Ⓑ	⬋or⬉Ⓚ.Ⓑ	遅らせてⒶ+Ⓑ
ユンスン	⬋or⬉Ⓐ.Ⓚ	⬋or⬉Ⓐ.Ⓚ	⬋or⬉Ⓑ	Ⓑ+Ⓚ〜水鶴中Ⓐ
ソフィーティア	⬂Ⓑ	⬂Ⓑ	⇨➡Ⓑ+Ⓚ.Ⓐ.Ⓑ	⬋or⬉Ⓑ
セルバンテス	ダ・ロード中最速Ⓑ or ⬂Ⓑ	ダ・ロード中最速Ⓑ or ⬂Ⓑ	ダ・ロード中最速Ⓑ or ⬂Ⓑ	ダ・ロード中Ⓑ
ロック	⇦Ⓚ	⇨Ⓑ+Ⓚ	⇨➡Ⓐ.Ⓑ	⇨➡Ⓚ
吉光	⬂Ⓑ	⬂Ⓑ	⇦⬅Ⓑ	⬁Ⓚ
リザードマン	⇩⬂⇨Ⓑ ヒット時Ⓑ	⇩⬂⇨Ⓑ ヒット時Ⓑ	⇨➡Ⓑ+Ⓚ.Ⓐ.Ⓑ	遅らせて⇩⬂⇨Ⓑ ヒット時Ⓑ

SCⅢ事典 表では触れていないが、ガードインパクト成功後はコマンド投げを狙うのも有効だ。コマンド投げはジャストインパクトでないと弾き返せないので、リバースインパクトを狙われてもほとんどの場合つかみを成立させることができるぞ。逆に、ガードインパクトを受けた側はリバースインパクトの使用にかかわらず、常に相手のコマンド投げに対する投げ抜けを入れ込んでおきたい。



ダメージ源を確保せよ！

ティラ

大ダメージを与える手段は、すかし⬇or⬆Ⓑと構えからの攻め。その二つに絞って解説。

Text：OYZ

けん制しつつ本命のダメージ源を狙え

立ちⒶ.ⒶやしゃがみⒶはリーチがあるので、けん制に多用して主導権を握ろう。これらを先端で当てれば、必然的に中間距離となる。立ちⒶ.Ⓐヒット後に安全に攻めるならⒷ.Ⓑやしゃがみを使おう。また、割り込まれやすいが立ちガードを崩すなら⇦Ⓐが有効だ。しゃがみⒶの後は、立ち途中にⒶが8WAY-RUN対策にもなる中段攻撃。対の選択肢として⬇or⬆Ⓐを出せば下段攻撃となる。

ただし、これらのけん制は相手の体力を削るのが目的。本命は、避けたときに⬇or⬆Ⓚ.Ⓚ～アップドラフト中Ⓑをたたき込むことだ。



しゃがみⒶから出すなら⬇Ⓐと入力するといい。



本命はこの技。直線的な攻撃を避けた後に決めたい。

二つの構えを使いこなせ！

ランブリングロビン

移行技	固有技 ボタン	属性
⇨Ⓐ.Ⓑ ⇦⬅Ⓑ	Ⓐ	上段（2回転目中はガードブレイク）
	Ⓑ.Ⓑ	中段（2回転目中はガードブレイク）・中段
	Ⓑ.Ⓚ	中段（2回転目中はガードブレイク）・[中段×3]　※アップドラフトへシフト
	Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ	下段・中段・中段　※ホバリングラークへシフト

移行技をガードされると、構えに移る前に発生の早い技で反撃を受ける。下段なのでヒットさせつつ、攻めを継続したい。固有技のⓀ.Ⓑ.Ⓑは8WAY-RUNや立ちガードする相手に、Ⓑ.Ⓚ～アップドラフト中Ⓑ（ヒット時のみ出せる）は割り込むことを読んだら出すといい。



これが移行技。ヒットさせつつ構えに移行するのが理想的。

ホバリングラーク

移行技	固有技 ボタン	属性
⇦Ⓑ ⬆or⬇Ⓐ.Ⓑ	Ⓐ	中段
	Ⓑ	中段（ガードブレイク）　※2回転目中はガード不能
	Ⓚ	下段
	Ⓐ＋Ⓑ	中段　※対横属性上中段インパクト性能あり
	Ⓑ＋Ⓚ	特中段・[中段×3]　※アップドラフトへシフト

こちらは移行技をガードさせつつ、攻めを継続できる。オススメは対上中段横斬りのインパクト性能があるⒶ＋Ⓑ。しゃがみⒶもインパクトできる上、ヒット時はコンボを決められる。Ⓐは横に大きく軸をずらしながら攻撃するので、縦斬りを避けつつ当てられるぞ。



オススメはⒶ＋Ⓑ。ガードされても反撃を受けない。



攻め続けて非力さを補え！

エイミ

弱点である攻撃力の低さを補うには、起き攻めや空中コンボを突き詰めていくしか無いぞ。

Text：ハメコ

起き上がりを攻めろ！

起き攻めが可能なポイントは、⬇or⬆Ⓑ→⇨➡Ⓑ＋Ⓚ⇩⇧⇨Ⓚ.Ⓚにジャスト受け身をされなかった際と、Ⓐ＋Ⓖ投げの後。この後は、中段の⇨Ⓚと下段の⇩Ⓑ＋Ⓚで二択を仕掛けよう。共にダウン状態の相手にヒットし、前者が地上ヒットすれば⇨Ⓐ＋Ⓑで、後者からはしゃがみ状態で⇧Ⓑで追撃できる。



⇨Ⓚは可愛い見た目とは裏腹に、ダウンに当たり、通常ヒットでスタンを誘発する。

⇨➡Ⓑ.Ⓐを空中コンボに組み込もう

Ⓑ＋Ⓚ中Ⓚで浮かせた後は⇨➡Ⓑ＋Ⓚが間に合わないのが難点。そこで、素早く⇨➡Ⓑ.Ⓐで追い打ちしてみよう。成功すると初段で空中バウンドを誘発して2発目まで決まる。



⇨➡Ⓑが着地前に決まれば空中バウンドを誘発し……



2発目までヒット。状況によってはバウンドにならない。



崩しからダメージを奪え！

リ・ロン

今月はガードの崩し方と、連続技を紹介する。ダメージ源に乏しい感があったがもう大丈夫だ！

Text：パチ

中段技から連続技を決めろ!!

コンボ①を決めるのが、リ・ロンの狙い。下段の⇧Ⓚや中段のジャンプⓀでダウンを奪った後や、⇦⬅Ⓑ.Ⓑで連続技を決めた後の起き攻めで狙うのがメイン。⇨Ⓚはガードされても反撃されない浮かせ技で、⇩⇧⇨Ⓚは見切りにくくガードされてもⒶ.Ⓐ程度の反撃しか受けないのが特徴。対になる選択肢は、下段の⇧Ⓚや投げを使うといい。そのほか、ヒット時は大幅に有利となるジャンプⒷから二択を仕掛けるのも効果的だ。

立ち回りでは⬆or⬇Ⓑ.Ⓐも使いたい。1発目は上段を避けやすく、2発目にディレイが効く。1発目カウンターヒット時は2発目につながり、さらに追撃が可能だ。



⇩⇨Ⓚがダメージ源。多段技なので反撃も受けにくい。

新着コンボ紹介

① ⇨Ⓚor⇩⇧⇨Ⓚ→⇨⇩⇧Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ

② 立ち途中にⓀorⒷ＋Ⓚ.Ⓐ連打.Ⓑ→⇦⬅Ⓑ.Ⓑ

①は⇨Ⓚで浮かした後や、⇩⇧⇨Ⓚでスタンさせた後に、素早く⇨⇩⇧Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓑで追撃を決める。⇨Ⓚ始動の場合は、空中制御されてまれに攻撃が当たらないことがある。しかし、ダメージが高いので極力狙っていこう。また、⬆or⬇Ⓑ.Ⓐ（2発目ヒット時）からも⇨⇩⇧Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓑでの追撃を決めることができるぞ。

SCⅢ事典 **ティラ補足**:ホバリングラーク中Ⓐ＋Ⓑはしゃがみをインパクトできる。ただし、下段判定であるアスタロス、ジークフリート、ナイトメア、キリク、ロックの場合は無理なので注意しよう。
エイミ補足:立ち途中にⒷは通常ヒットで回復可能スタンを誘発する。このスタン状態は相手が立ち状態になっているので、投げを狙っていけば回復の有無にかかわらず有効となるぞ。



テクニカルキャラ筆頭！
雪華

今回は使いこなせば強力な⇩⬃⇦⬁ⒶⒷと、特殊な性質を誇るインパクト技のⒶ+Ⓑを紹介。

Text：ハメコ。

⇩⬃⇦⬁ⒶⒷをマスターせよ！

Ⓐと同等の発生を誇るしゃがみ状態で⬁ⒶⒷ。瞬時にしゃがみ状態を作る⇩⬃⇦を活用し、立ち状態から⇩⬃⇦⬁ⒶⒷという入力で円滑に出せると、Ⓑ程度の反撃が決まる技に対して反撃技で使える。ほか、下記のようにコンボの威力を上昇させられる。



スキの大きい⬂Ⓑをガードした後は⇩⬃⇦⬁ⒶⒷで反撃！

新着コンボ紹介

① ⬋or⬉Ⓑ(カウンターヒット)→⇩⬃⇦⬁Ⓑ.Ⓑ→⇩⬃⇦⬁ⒶⒷ→⬋or⬉Ⓑ

② ⒶⒼⒷ→ⒷⒶ→⬋or⬉Ⓑ

③ しゃがみ状態で⬁Ⓐ+Ⓑ→⇨➡Ⓑ.Ⓐ→⬋or⬉Ⓑ

①は⬋or⬉Ⓑカウンターヒット時の最大ダメージコンボ。⇩⬃⇦⬁Ⓑ.Ⓑから⇩⬃⇦⬁ⒶⒷへのつなぎは、スライド入力ということもあり非常に難しい。②はⒶⒼⒷヒット後、落下した瞬間の相手にⒷⒶを当てること。③はしゃがみ状態で⬁Ⓐ+Ⓑの通常ヒット時に決まるのが利点。

瞬目・真澄鏡（Ⓐ+Ⓑ）の性質を把握せよ

Ⓐ+Ⓑはすべての中段（特殊下段の⇩Ⓐも含む）に対応したインパクト専用技で、成功時は自動で反撃を繰り出す。特筆すべきは、相手の攻撃を受け止めた回数で反撃技が変化すること。最初の3回までは一段階、次からは2回ごとに段階が上昇する仕組み。なお、ジャストインパクト時は一気に3回成功したと見なされるが、成功回数はラウンドごとにリセットされる。段階ごとの反撃技は下記を参照のこと。

瞬目・真澄鏡（Ⓐ+Ⓑ）の性能



当て身！

インパクト判定の発生までが早く持続は長いので、⬋or⬉Ⓑや Ⓑ.Ⓑなどをガードされた後に出せば、反撃に使われたⒷなどをインパクトできる。



一段階

番傘の柄で素早く突く。ソウルチャージA中か、Ⓐ+Ⓑがジャストインパクト時のみダウンを奪う。この後は⬉or⬇Ⓐ+Ⓑ.Ⓐで追い打ちできる。



二段階

居合斬りを放つ技。相手はすぐにダウンしてしまうが、入力が完璧なら⇩⬃⇦⬁ⒶⒷが地上ヒットする。難しいなら⬉or⬇Ⓐ+Ⓑ.Ⓐで妥協しよう。



三段階

⇦➡Ⓐに似た上段横斬りで反撃する。硬直の長いスタンを誘発するため、⬋or⬉Ⓑ→⇦➡Ⓑ.Ⓐ→⬋or⬉Ⓑという強力なスタンコンボを決めていける。



四段階

二段斬りで相手を天高く浮かせる。ただし、刀をしまうモーションのせいで雪華も大きく硬直するため、落下した相手に⬉or⬇Ⓐ+Ⓑ.Ⓐが決まる程度。



五段階

Ⓑ+Ⓚ、⇦⬁Ⓑ、⇦⇨Ⓑ+Ⓚと同じ3段攻撃を繰り出す。計10回分のインパクト成功が必要なため、滅多にお目にかかれないが、威力は絶大だ。



裏の選択肢で攻勢を維持！
ファン

主力技の欠点を補う中段を連係に組み込んで、ダメージを取りつつ攻撃ターンを維持しよう。

Text：伊勢猫

しゃがみガードを崩すための選択肢

ファンの主力技である⬁Ⓐ.Ⓐ.Ⓚと⇨➡Ⓚ.Ⓚ.Ⓚは、カウンターでなくとも2発目まで連続ヒットする優れた連係技。とはいえ、いずれも2発目が上段なために、しゃがみガードで対処されやすいのが難点。こういった対戦相手に対しては、裏の選択肢となる中段で対応していきたい。

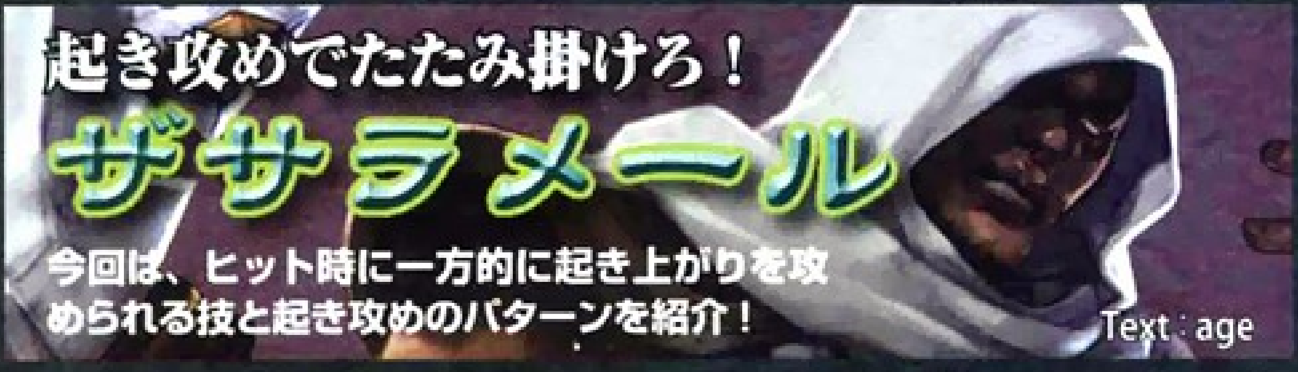
これに該当するのは、ガード後も反撃を受けないⒷ.Ⓑと⇨Ⓑ.Ⓑといった中段連係で、前者はリーチこそ短いがヒット状況に関係無く連続ヒット。⇨Ⓑ.Ⓑは上・中段の連係だが、2発目がガードブレイク属性なため、ガードされても攻撃ターンを維持できるのが魅力だ。これらの縦斬りを相手が警戒して横ステップ～しゃがみガードを多用する場合は、中段横斬りとなる⇦⬅Ⓐを織り交ぜよう。



主力となる連係技はしゃがみ状態だと2発目が当たらず反撃を受けてしまうのが欠点。



近距離時はⒷ.Ⓑ、けん制技のヒット後に間合いが離れた場合などは⇨Ⓑ.Ⓑが使える。



起き攻めでたたみ掛けろ！
ザサラメール

今回は、ヒット時に一方的に起き上がりを攻められる技と起き攻めのパターンを紹介！

Text：age

状況別に技を使い分けよう

技の発生が遅く、立ち回りで苦労するザサラメール。起き攻めのチャンスは逃さないようにしたい。

立ち途中Ⓑが当たったときは⬋or⬉Ⓑと⬊or⬈Ⓚで二択を仕掛けるのだが、その場で出してしまうと⬋or⬉Ⓑがダウン状態の相手にヒットしない。キャラの左方向に少し走って出すとヒットさせることが可能。素早く入力すれば相手の起き上がり攻撃にも勝てる。

⇦Ⓐ+Ⓑを空中コンボでヒットさせた場合、起き攻めに使う技は立ち途中Ⓑヒット時と同じだが、今度は右方向に走りながら出す必要がある。こちらは相手の起き上がり攻撃に勝てる猶予が短いので、より素早い入力を心掛けよう。

Ⓐ+Ⓖの後はその場で技を出せばいいのだが、⬊or⬈Ⓚが間に合わない。⬁Ⓑで代用しよう。



立ち途中Ⓑは、ほとんどのキャラに反撃を受けない優秀な技だ。



⬋or⬉Ⓑを警戒させたら、思い切って投げを狙ってみてもいい。うまく使い分けよう。

SCⅢ事典 **雪華補足**：ガードインパクトと違い、先行入力が可能な点がⒶ+Ⓑの強み。例えば御剣の⇨Ⓚ.Ⓑの1発目をガードしてⒶ+Ⓑを連打すれば確実に返せる上、自動でジャストインパクトになるぞ。
ザサラメール補足：⇨➡Ⓑ.Ⓑは、発生は遅いがノーマルヒットで2発目までつながり、ガードされても反撃を受けない優秀な技。ダウン状態の相手にもヒットするので、多用してもOKだ。



状況把握が的確な攻めにつながる

御剣

各種中段と⇩Ⓚ.Ⓑによる二択は、どんな上級者相手にも通用する王道。それが機能する状況を覚え、常に選択を迫る戦術を確立しよう。

Text：ちゃっきー

技が当たった後の状況を知る

近距離で有利な状況になったら、できる限り⇧Ⓑと⇩Ⓚ.Ⓑの二択を仕掛けたいところ。各種けん制技がヒットした後が、その代表例だ。中でも、⇩Ⓐヒット後は特に重要。⇨➡を先行入力して立ち状態を作り、すぐさま⇩Ⓚにつなぐテクニックは御剣を使う上で必須。ぜひマスターしよう。

ただ、有利が小さい状況では、出の早い技で基本二択が止められる危険性がある。この場合は、中段の選択肢に⇧Ⓑを加えるなどの工夫が必要だ。下の表は、主力技ヒット後に⇩Ⓚにつないだ場合の割り込み状況（同キャラ戦）。これを参考に選択肢を模索してみよう。



割り込みに多用する⇩Ⓐ。ここからスムーズに⇩Ⓚを出せれば、二択の効率がアップする。

キャラ ＼ 相手の技	Ⓐ	⇩Ⓐ
⇩Ⓐ（ノーマルヒット）	×	×
⇩Ⓐ（カウンターヒット）	△	○
⇨Ⓐ（ノーマルヒット）	○	○
⇦Ⓐ（ノーマルヒット）	△	○
⇧Ⓑ（ノーマルヒット）	×	○

○……勝ち　△……相打ち　×……負け

霞の構えを使ってみる

各種の構えは主力にはならないが、バリエーションを増やしたいときに便利。特に、霞の構えは実戦での利用価値が高めだ。

最も使えるのが⇦Ⓐからの霞。ガードされた後に霞中Ⓑへとつなげば、ほとんどの立ち技をつぶせるぞ。霞中Ⓑ.⇦Ⓑが決まれば大ダメージを与えられるので、たまに交ぜてみるといい。



⇦Ⓐは主力技の一つ。霞への移行にも使ってみよう。

高性能な技を使った戦術

立ち途中Ⓐ.Ⓐ.Ⓐは、ノーマルヒットで3発目まで連続ヒットする上、ダウンを奪う技。基本的には2発止めで出しておき、ヒット確認したら3発目を出そう。相手の上段攻撃をしゃがみで避けたときの反撃に最適だ。

似たような性能でジャンプ着地際Ⓚ.Ⓚ.Ⓚが使いやすい。中段始動の技で、2発止めで出せばガードされても反撃を受けず、ヒットを確認して3発目を出せばダウンを奪えるぞ。また、ジャンプ着地際Ⓐが下段なので、相手の起き上がりを攻める際は、ジャンプからの二択を仕掛けるのが有効な戦法だ。

受け身確定連係を狙え！

⇨➡Ⓑは、突進力が高いので、相手の受け身を取るタイミングに合わせやすい。さらに、追加入力のⒶまで入れればダメージが高いので、受け身確定の連係を狙うのが有効。Ⓑ.Ⓐ.Ⓚの3発目、⇦Ⓑ、⇨➡Ⓑ追加入力Ⓐをヒットさせたときに⇨➡Ⓑを出せば、左右の受け身以外に確定でヒットさせられるぞ。

また、⬆or⬇Ⓚはヒット時に⇦Ⓐ＋Ⓑを出せば、全方向の受け身に対して当てることができ、連続技をたたき込める。相手の技の空振りに狙っていこう。



中間距離から⬆or⬇Ⓚを出す。ヒットしていると相手はうずくまるので……、



すぐさま⇦Ⓐ＋Ⓑを出す。寝ていても当たるし、受け身を取れば……、



この通り。天高く吹き飛んでいくので、Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ＋Ⓚ→Ⓑ＋Ⓖで追撃しよう。



起き攻めを繰り返し一気にカタを付けろ！

タキ

知っておくと要所で活躍する高性能な技の使い方を一挙に紹介。連係の中に交ぜて使うことで、攻めのアクセントになるぞ。

Text：パチ



攻撃力を上げて二択を強化！

アイヴィー

攻撃力不足はアイヴィーの悩みどころの一つ。今回は大きなダメージを与えることができる技をいくつか紹介するぞ。

Text：age

起き攻めの強化

下段でダウンを奪いやすいアイヴィーは、起き攻めで使う空中コンボの威力を上げるようにしたい。

①は下段からのコンボ。⬆or⬇Ⓚより攻撃力が高く、ヒット時の距離を問わず追撃が安定する。

②は剣状態でノーマルヒットから狙える攻撃力の高いコンボ。手前か奥に少し走り、⬆or⬇Ⓚを警戒させてから出すと効果的だぞ。

③は鞭状態からのコンボ。しゃがみからの⇧Ⓑと使い分けよう。



鞭状態は⇨Ⓐ.Ⓐでの追撃で空中コンボが安定する。

コンボ

①.⇩Ⓐ＋Ⓑ → ⇩Ⓐ＋Ⓑ
②.⬅方向以外走り中に中Ⓐ＋Ⓑ.Ⓐ → ⇨Ⓑ⇧
③.鞭状態で立ち途中Ⓑ.Ⓑ→⇨Ⓑ⇧
④.鞭状態で⇧Ⓚ→⇦⬅Ⓑ.Ⓑ

⇨➡Ⓚからの二択

⇨➡Ⓚでメタエレム・ジルフェへ移行した場合、ガードさせて有利。メタエレム・ジルフェ中Ⓚと、2種類のコマンド投げで三択を迫れる。特にメタエレム・ジルフェ中Ⓚがヒットするとⓑ.Ⓑ.Ⓑで追撃できるので大ダメージを与えられる。



コマンド投げは入力の受け付け時間が長い。⇨➡Ⓚの硬直に先行入力しておこう。

SCⅢ事典
タキ補足：ジャンプ着地際Ⓐヒット時は、一瞬遅らせての⇦Ⓐ＋Ⓑが有効。寝っ放しの相手に当たり、ちょうど受け身を取るタイミングで確定にもなる優れた連係だ。
アイヴィー補足：遠距離で有効に活用できる剣状態での⇨➡Ⓑは、ヒット前にⒷを連打しておくことで、与えるダメージを上げることができる。毎回必ず入力するようにしよう。



不利な場面からさらに攻める！

カサンドラ

カサンドラはインパクト性能を持つ攻撃や、空中判定になる攻撃を複数持つ。状況に応じて使い分け、攻めを継続しよう。

Text : age

インパクト性能を持つ技の性質を知る

カサンドラは多数のインパクト性能を持つ技を持っているが、発生の早さや、技後の状況がそれぞれ異なる。詳しくは下記参照。

⇦Ⓐ＋Ⓚ／横属性の上中段技をインパクトすることが可能。インパクトが成立しなかったときに出る打撃は発生が遅めだ。

⇦Ⓑ＋Ⓚ／縦属性の上中段技をインパクト可能。発生が思いのほか早く、インパクトに失敗しても発生の遅い技には打ち勝てる場合がある。インパクト成功時は⇨➡Ⓑで追撃することができるぞ。ただし、自動で出る反撃はリバースインパクトされるのが難点だ。

しゃがみ状態から⬁Ⓑ／縦属性の中下段技をインパクト可能。しゃがみ状態からしか出せない代わりに発生が早く、上段すかし性能を持つため上段攻撃に対しても強い。ただし、インパクトの成立は⇦Ⓑ＋Ⓚより遅い。



⬃⬁⬂でのインパクトは中段技全般。横斬りの中段などをけん制に使う相手に狙おう。

ジャンプ技を使う

⬂Ⓚ、Ⓐ＋Ⓑ、⬂or⬁Ⓚなどの空中判定になる技は、下段攻撃や投げを回避しつつ攻撃でき、相手の技をカウンターでくらったときでも、大惨事になりにくい。Ⓑ.Ⓚガード時や⬁Ⓚヒット時など、若干有利〜不利な場面で使ってみよう。



⬂Ⓚは見た目と裏腹に下段に強く反撃を受けない高性能技。中〜近距離で頼りになる。

⇦Ⓑを中心とした起き攻め

近距離戦の主力技でもある⇦Ⓑは、起き攻め時でも力を発揮。ダウン状態の相手に当たる上、幅が広いため横転などでかわされにくい。

近距離でダウンを奪った後は、その場から⇦Ⓑと投げで二択。⇨⇦Ⓐ＋Ⓖや⇨⇦Ⓑ＋Ⓖ→⇦Ⓑのコンボ後が代表的なケースだ。投げを狙うときは、空振り覚悟で早めに重ねていくといい。投げ抜けされにくくなるぞ。

⇨➡Ⓚヒット後など、やや離れた距離になる場合は、ダッシュで接近してから同じ二択を仕掛ければOK。ただ、少しでも遅れると起き上がり攻撃に打ち負けるので、その場からの⇨➡Ⓚや⬆or⬇Ⓑを選択肢に入れていこう。



⇨⇦Ⓐ＋Ⓖ後のコンボは⇦Ⓑがオススメ。距離が離れない。



距離がある場合は少しダッシュ。間合いを調整しよう。

リングアウトを狙う

アスタロスは、相手を前方に押し出す選択肢が豊富。⇨➡Ⓚ（orしゃがみ状態で⬁Ⓚ）を警戒して立ちガードする相手には、⇨⇦Ⓑ＋Ⓖ→⇨➡Ⓚや⬁Ⓑを狙おう。

リング際に追い詰められた場合は、相手の技の空振りにⒷ＋Ⓚを狙ってみたい。ヒット後は位置を入れ替え、有利な状況になる。



Ⓑ＋Ⓚは、⇦⬅Ⓐヒット後の連続技としても使える。



相手を起き上がらせること無く倒す！

アスタロス

アスタロスにとって、通常時の戦術以上に重要なのが起き攻め。ダメージの大半は、この状況で与えるものといっても過言ではない。

Text：ちゃっきー



4種の構えを使いこなせ！

ジークフリート

技のスキが全体的に大きいため、攻撃が単調になると危険。特殊構えを戦術に組み込み、攻撃のバリエーションを増やす工夫をしよう。

Text：ちゃっきー

コマンドで構えてから攻める

構えを使う上で、まず基本になるのは通常構えからの移行。普通に闘いつつ、Ⓑ＋ⓀやⓈⒷ＋Ⓚなどのコマンドを使って構え、そこからの技で攻めよう。ダウンを奪った後に、構えをチェンジして攻めるのもオススメだ。

●ベース・ホールド（Ⓑ＋Ⓚ）

構え自体が上段技をかわす性質があり、Ⓑ＋Ⓚの移行は対横斬りのインパクト判定を持つ。しかし、出始めでつぶされることが多い上、浮かせ技などの縦斬りで大ダメージを受ける恐れもあるため多用はできない。なお、インパクト成功後は最速のⒶやⓀが確定する。

●チーフ・ホールド（⇧or⇩Ⓑ＋Ⓚ）

⬆or⬇Ⓑ＋Ⓚで軸をずらしつつ構えに移行し、そこからの技で攻めよう。スキの無いⒷと、8WAY-RUNに強いⒶが基本の選択肢だ。Ⓖで構えを解いて投げを狙うのも有効。

●デキスター・ホールド（⇦Ⓑ＋Ⓚ）

出が早く、カウンター時にスタン（回復可能）を誘発するⓀ、遠距離ヒット時にコンボが狙えるⒷ、下段技のⒶと、優秀な派生技が多い。やや離れた距離で構えるのが基本だが、⬁Ⓐや⇨➡Ⓚ（ノーマルヒット）後など、派生技を警戒して相手がガードしがちになる状況で使ってみてもいい。

●シニスター・ホールド（⇨Ⓑ＋Ⓚ）

最も多用する構え。下段攻撃のⓀはヒット後シニスター・ホールド中Ⓐ＋Ⓑで追い打ち可能。ガードしがちな相手には積極的に狙おう。



離れた距離から接近しつつ使っていくのもいい。



ヒットしたらシニスターホールド中Ⓐ＋Ⓑで追撃。

SCⅢ事典　**カサンドラ捕捉：**Ⓐ＋Ⓑがヒットしたときは追撃を決めることができる。ダメージ重視なら⬂or⬁Ⓚ、起き攻め重視なら⬁Ⓑを当てよう。臨機応変に追撃技を変えて、試合のペースをつかもう。
ジークフリート捕捉：構えを使った連係では、Ⓐor立ち途中にⒶorチーフホールド中Ⓐ→Ⓚに注目。ガード時に相手の反撃をつぶしやすく、前者二つは（ラン）カウンター時に連続ヒットする。



強力無比!! デキスター・ホールド!!

ナイトメア

勝負のカギを握るほどに強力なデキスター・ホールド（以下構え）。今回は立ち途中にⒷから移行した際の動きを解説していこう。

Text：ハメコ。

立ち途中にⒷのヒット確認

ヒット状況でコンボが変わる立ち途中にⒷを使いこなすには、精度の高いヒット確認が重要となる。ガードされた際は右記を参考に連係を組み立て、通常ヒット時は構え中ⒷⒶ、カウンターヒット時は構え中Ⓐ＋Ⓑで追撃と徹底していきたい。



立ち途中にⒷカウンターヒット後は、構え中Ⓐ＋Ⓑ→⇩Ⓐ＋Ⓑという連続技を決めよう。

立ち途中にⒷをガードされた後の動き

立ち途中にⒷのガード時はこちらが若干不利な状況。とはいえ、各種構え中専用技の性質を生かせば読み合いを仕掛けられるため、ダメージチャンスともなるのだ。

デスバイト（立ち途中にⒷ）



相手の⇩Ⓐが届きにくくなるように、先端を当てるのが理想となる。

デキスター・ホールド中Ⓚ

発生の早いⒶや、しゃがみ状態となる反撃以外にカウンターを取っていける。標準的な発生のⒶには相打ちになるが、その際は問題無く⇩Ⓐ＋Ⓑで追い打ち可能。

デキスター・ホールド中Ⓐ

動作中しゃがみ状態となるため、発生の早いⒶに対して割り込んでいける。ヒット後は構え中Ⓚや構え中ⒶⒷが連続ヒットし、ガード時も構え中Ⓚが割り込まれない。

少し待ってから構え中Ⓐ＋Ⓑ

相手の⇩Ⓐなど、リーチの短い技で反撃してくる相手に有効な選択肢。もちろん構え中Ⓐ＋Ⓑではなく、リスクの小さい構え中Ⓐにしておくのも手だ。

デキスター・ホールド中⇩⇧⇨

上記の選択肢を嫌がって固まる相手に対し、⇩⇧⇨で接近してしゃがみ状態からの二択を迫る。先行入力は効かないので、構え移行後に入力すること。

エアソルトで間合いを詰める

しゃがみ状態で⇧Ⓑ.Ⓑや⬆or⬇Ⓑなどのシフト技から移行可能な特殊移動のエアソルト。前方ジャンプモーションから専用技を繰り出せるため、リーチが極端に短いタリムとしては、ローリスクな接近手段の一つとして使わない手は無い。

専用技の中ではエアソルト中ⒷorⓀといった、ガードされてもローリスクな上段が基本。これで立ちガードを固めて、エアソルト中Ⓐでダウンを奪いたい。しゃがみガードには、エアソルト中Ⓑ＋Ⓚか何も出さずに着地しよう。



ガード後に五分となるⒷは近距離用、ダウンに移行するⓀは中距離からの奇襲に効果的だ。

⇨Ⓑ＋Ⓚコマンドでダイレクトに出すことも可能。迎撃されても空中制御で追撃を回避していけるぞ。





ヒット後は相手がダウンするので起き攻めへ。密着状態だとⒶで相手を跳び越え背向け状態となる。

背向けからの攻め

背向け状態にシフト可能な技は多いが、有効な攻めを展開可能なのは⇨Ⓑとエアサイドターン中Ⓐ＋ⒼorⒷ＋Ⓖのみ。これ以外のシフト技は、ヒット後の有利が小さいために背向け状態で⇩Ⓐの振り向き以外は暴れにつぶされやすい。

背向け状態からはスタン誘発の背向け状態でⒷが大本命で、ダウンへの追い打ちにもなる⇩Ⓐ＋Ⓑ➡（カウンター）からエアソルト中Ⓐ＋Ⓑでの追撃が可能。これにⒶ＋ⒼorⒷ＋Ⓖの投げを併せての二択が基本形だ。なお、背中向け状態で⇩Ⓚは発生が遅い上にヒット後は不利なので忘れていい。



特殊移動でバリエーション強化!!

タリム

硬直キャンセルでリスクを軽減するシフト技。中でも扱いやすいエアソルトは、接近手段になるのでうまく連係に取り入れていこう。

Text：伊勢猫



五つの構えを使いこなせ!!

マキシ

今回は基本から一歩進んで特殊構え絡みの戦法を紹介。特に反撃やけん制にお世話になるⒶ.Ⓐからの動きはマスターしておこう。

Text：ハメコ。

構え中Ⓑ＋Ⓚで攻めを継続しよう

天枢、玉衡、文曲、巨門、禄存すべての構えから出せる構え中Ⓑ＋Ⓚは発生の遅い上段攻撃だが、出始めに横属性中段インパクト性能があり、ガードブレイク効果のおかげでガード時密着状態で有利。投げやⒷ.Ⓐ絡みの攻めを仕掛けたい。



各種構えを見て固まる相手には構え中Ⓑ＋Ⓚをガードさせてから攻め込んでいくといい。

Ⓐ.Ⓐヒット、およびガード時の選択肢

発生が早く、反撃やけん制に役立つⒶ.Ⓐ。この後は自動で文曲にシフトするので、ヒットを確認しつつ、文曲の技を使って二択を仕掛けていこう。

繋ぎ閉じ（Ⓐ.Ⓐ）



Ⓐ.Ⓐがヒットした後は、文曲中の技すべてが打撃で割り込まれないのだ。

文曲中Ⓐ

発生の早い中段横斬りからの連係。Ⓐ.Ⓐがヒットしていれば割り込まれず、ガードされても反撃を受けない。ヒットした後はしゃがみ状態でⓀが連続ヒット。

文曲中Ⓑ

攻撃中は空中判定になるため、Ⓐ.Ⓐをガードした後⇩Ⓐで反撃する相手に有効。Ⓖで構えへのシフトをキャンセルしておけば、ヒット時に⇧Ⓑで追撃が可能。

文曲中Ⓚ.Ⓚ

足払いから中段蹴りへの連係。威力が高くガード崩しとして強力なほか、しゃがみ状態なのでⒶ.Ⓐをガードして上段で反撃する相手に有効となる。

⇦で玉衡へ～玉衡中Ⓐ

Ⓐ.Ⓐをガードされた後は、発生の早いⒷで上記の選択肢すべてをつぶされてしまう。そこで、玉衡へシフト～玉衡中Ⓐと二段階で間合いを離すのが有効となる。

SCⅢ事典
ナイトメア補足：ダウン状態の相手に⇩Ⓐ＋Ⓑを決めた後は自動でソウルチャージB状態となる。この後は⇧Ⓑでガードブレイクを誘発し、割り込まれない構え中Ⓚを盾に選択を迫ろう。
タリム補足：背向け状態でⒷ→⇩Ⓐ＋Ⓑ➡は、入力タイミングが早いとエアサイドターンにシフトするので要注意。シフト技～エアサイドターン中Ⓐ＋ⒼorⒷ＋Ⓖなどから狙ってみよう。

背向けから攻め崩せ！
ヴォルド



ヴォルドの持ち味は背向けからの攻め。その中心となる技をピックアップしつつ攻略する。

Text：OYZ

背向けからの攻め

近距離では⇨Ⓐを使っていこう。技後に背向け状態となり、若干有利な状況だ。その後は背向けからのⒶで、攻めのきっかけを作ろう。

中段を迫るなら背向けを維持できるⒷ.Ⓑや⬇Ⓑ、下段なら⇗Ⓚが優秀だ。また、上段をすかしながら浮かすことできる⇗Ⓚを狙うのもいい。ヒット後は⇨Ⓐ＋Ⓑで追撃して、起き攻めにつなごう。

中間距離では立ち途中にⓀが優秀。ガード後の距離では、割り込み技として優秀な⇩Ⓐ＋Ⓑがあるため、相手は手を出しにくい。

これらの技でけん制しつつ、本当の狙いは背向け状態から出せるコマンド投げの⇨➡Ⓐ＋Ⓖにある。背向け状態からならⒷ1発止め、⇩Ⓑ、⇗Ⓚなどをヒット後に狙おう。



⇨Ⓐをガードさせた後に相手のⒶ.Ⓐを読んだら⇨Ⓚ。



⇗Ⓚはガードさせて有利。ヒットさせて大幅有利だ。



ヒット後はコマンド投げを狙うのもアリ。重要なダメージ源だ。

得意間合いをキープすべし！
ラファエル



単調な動きになりがちなラファエルだが、状況ごとに使う技はある。攻め手に幅を持たせよう。

Text：パチ

立ち回りに一工夫

不利な状況で相手をさばき、中間距離に離れられる手段を覚えておきたい。Ⓐ＋Ⓑは左側に移動する技で、相手の縦斬りを避ける際に役立つ。そのままⒶを出せば、後ろに下がりつつ攻撃するので楽に距離を離せる。また横移動を警戒する相手には、しゃがみから立ち途中にⒷで反撃を狙う。カウンターヒット時は⇩⇖⇨Ⓐ＋Ⓑで追撃を決められるぞ。下段攻撃に対しては、素早くジャンプ状態に移行できる、⇩⇖⇨Ⓐ＋Ⓑや⇩⇖⇨Ⓚで下段攻撃を避けつつ逆に二択をかけるのも有効だ。

プレパラション移行技ヒット時は、プレパラション中Ⓑと、横移動を抑制するプレパラション中Ⓐ.Ⓐ.Ⓑで選択を迫る。逆に移行技をガードされたら、Ⓐ.Ⓐなどで構えをつぶされやすいので、それに勝てるプレパラション中Ⓑ＋Ⓚを出そう。これを見せればプレパラション中Ⓑで強引に攻めることが可能だ。



しゃがみ⇨Ⓑやコンボで⇨➡Ⓑを決め、プレパラションに移行したら……、

すぐさまプレパラション中Ⓑで攻め立てる。ガードされても反撃は受けない。

移行技がガードされたら、プレパラション中Ⓑ＋Ⓚでフォローを入れておこう。

相手の力を利用してやろう！
キリク



攻める技がやや乏しい感がある代わりに、守りの選択肢が豊富。不利な状況を利用せよ！

Text：ちゃっきー

インパクト技と8WAY-RUN

出の早い技が乏しいキリクは、近距離戦が得意なキャラに攻め込まれると苦労する。そんな状況で役立つのが、不利な状況で活躍する守備的な技だ。技がガードされたときや、相手の技をくらった後などの割り込みにも活用していこう。

筆頭は、対横斬りのインパクト判定を持つⒷ＋Ⓚ.⇨Ⓑ.⇖⇧⇩⇨Ⓑ。技中に空中判定を持つため、下段技や投げをかわしてヒットすることがある。空中判定時につぶされた場合は浮かされるが、空中制御をすれば大ダメージを受けずに済むぞ。

対縦斬りは、やはり8WAY-RUNやステップでかわすのが基本。相手の技のスキに⬆or⬇Ⓑを決められれば理想的だ。⇧or⇩☆Ⓑや⇦Ⓐも縦斬りに強いが、判定の大きい技につぶされることも多いので近距離では多用しないように。

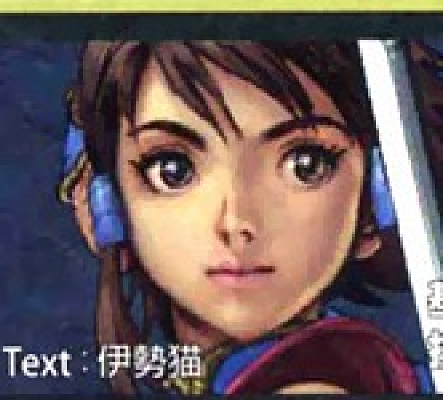


Ⓑ＋Ⓚがヒットしていたら、確実に3発目までつなぐようにすること。



縦斬りに強い⇨Ⓐ。近距離ではつぶされやすいので、少し離れた間合いで使っていこう。

連係強化でダメージアップ！
シャンファ



基本となる連係を覚えたら、ダメージが取れる技を組み込んで勝率アップを目指していこう。

Text：伊勢猫

攻撃ターンの継続とダメージ強化

見切られにくい⇘Ⓐや⇘Ⓐなどの下段横斬りを起点に、一方的な選択を迫れるシャンファ。ここからは立ち途中にⓀと投げの二択が基本だが、立ち途中にⓀはリスクこそ低いが見返りも少なめ。対戦慣れした相手にガード投げ抜けをされると、せっかくのダメージを与えるチャンスが激減してしまう。

そこで下段を使ってダメージを与えるわけだが、連係の割り込みに有効な⬇Ⓐを含めた下段横斬り後はしゃがみ状態な点に注意。⇨➡入力で立ち状態の技に連係可能だが、シャンファであれば下・上段連係の立ち途中にⒶ＋Ⓑがオススメ。攻撃発生こそ若干遅いが、連続ヒット後は立ち状態でこちらが有利。立ちガードを意識させた後なら、ダメージを奪って攻撃ターンを継続できる。8WAY-RUN対策に有効な⬆or⬇Ⓐ後はしゃがみ状態なので、覚えておくこと。



ダウンを奪えない下段横斬り後、立ちガードで固まる相手に対しては……、

立ち途中にⒶ＋Ⓑの下・上段技でダメージを奪いつつ立ち状態に移行する。

ヒット後はこちら有利で立ち状態となるため、再度下段や⇘Ⓑを狙える。

SCⅢ事典 **ヴォルド補足:**背向け状態でもガードや投げ抜けは可能なので、じっくり立ち回るのもアリ。ただし、相手の攻撃をガードすると強制的に正面に向き直るので、頭を素早く切り替えること。
シャンファ補足:立ち途中にⒶ＋Ⓑと併せて覚えておきたいのが、中段浮かせ技のしゃがみ中⇘Ⓑ。ガード後のリスクは高いが、高い浮きから追撃が狙えるので一発の見返りは大きい。



水鶴の構えをマスターせよ!!

ユンスン

ローリスクな攻撃の起点となる専用技を繰り出す水鶴の構え。その性質と主要技を覚えて、連係バリエーションに幅を持たせていこう。

Text：伊勢猫

水鶴からの主力技

Ⓑ＋Ⓚで構える水鶴からは、多彩な専用技を繰り出せる。中でもスタン誘発技の水鶴中Ⓐと、上段避け＆ガードブレイク効果を併せ持つ水鶴中Ⓑは、ガード後に反撃されない主力技だ。中距離の8WAY-RUN対策となる水鶴中Ⓐは、ホールド入力ヒット時→⇩⇧⇨～魁歩中Ⓚ.Ⓚから追撃可能なダメージ源。対して水鶴中Ⓑは、ガード崩しでプレッシャーを掛けながら専用技への連係で選択を迫れる。

ただし、⇨➡Ⓑや➘or➚などのシフト技は、ガードされると専用技の出掛かりをつぶされてしまうのでⒼで構えを解除すること。

構え継続で連係を組み立てる

水鶴中Ⓐや水鶴中Ⓑ後の構え継続からは、相手の防御行動に対応した専用技へ連係させる。主軸となるのは水鶴中Ⓑで、しゃがみⒶなどの割り込みは水鶴中Ⓚ で対処可能。8WAY-RUN対策としては、水鶴中Ⓐ＋Ⓚがヒットしやすい。

水鶴中Ⓑヒット後は、スタン誘発～ダウン状態に水鶴中Ⓑで追撃可能。受け身にも水鶴中Ⓑが重なるので、ガードされるまで繰り返して問題無し。水鶴中Ⓚヒット後は連係に戻れるが、水鶴中Ⓐ＋Ⓚヒット後はダウンを奪って仕切り直しだ。



水鶴中Ⓑは発生が早い下段割り込み以外に有効な定番の選択。ただし8WAY-RUNに弱い。



水鶴からの主力技をガードされた後は、基本的にノールックで水鶴中Ⓑor水鶴中Ⓚに連係させよう。



水鶴中Ⓚは下段避け性能があって、ヒット後はユンスン有利。ホールド入力で構え状態を継続可能だ。

インパクト技を使いこなす

Ⓐ＋Ⓑは対中段、⇦Ⓚは対下段のインパクト性能を持つ技で、発生が早い。⇨➡Ⓐや Ⓐ.Ⓐをガードさせた後など、若干不利な状況で出すのが効果的。Ⓐ＋Ⓑは自動反撃をするが、相手のⒶ、Ⓑ、Ⓚ技で変化するので、状況確認をするように。



Ⓐ＋ⒷでⒶ技弾き時はコンボ①を決めるチャンス。Ⓑ技を弾いたらⒶ.Ⓚで追撃しよう。

新着コンボでダメージ効率アップ！

今回掲載するコンボは、立ち回りで使う⇦Ⓐ始動と前述の Ⓐ＋Ⓑ 始動のもの。⇦Ⓐ は上段避け性能を持ち、ガードされると若干不利だが反撃は受けない。リーチも長く、中間距離でまくのが有効だ。



中間距離でけん制に合わせて⇦Ⓐを出しておき……、



ヒットを確認したら、即⇨➡Ⓚ。スピードが重要だ。

コンボ

① ⇦Ⓐ→⇨➡Ⓚ→⇩⇧⇨Ⓑ

② Ⓐ＋ⒷでⒶ技弾き→⇨➡Ⓑ＋Ⓚ.Ⓐ.Ⓑ→⇩⇧⇨Ⓑ

①は⇦Ⓐをヒット確認し、すぐさま⇨➡Ⓚで浮かした後に、⇩⇧⇨Ⓑで追撃。
②は、Ⓐ＋ⒷでⒶ技を弾いた後、すぐさま⇨➡Ⓑ＋Ⓚ.Ⓐ.Ⓑを決める。この後は相手が裏に回るので、Ⓖで振り向いてから⇩⇧⇨Ⓑを入力するのがコツだ。Ⓐ＋Ⓑを出す際に、相手の技を見る癖を付けると状況確認しやすいはずだ。



ダメージ効率を向上させろ！

ソフィーティア

インパクト技を使いこなせば、不利な状況からの逆転が容易になる。各技の特性をきちんと把握しておこう。

Text：パチ



豊富な下段を使いこなせ！

吉光

数多く持つ下段攻撃の性能別にその使い分けを紹介するぞ。また、リングアウトを狙える技と逆に追い詰められたときの攻防を解説。

Text：OYZ

下段攻撃の使い分け

前号、立ち回りでのⒷ.Ⓑや⇧Ⓐ.Ⓑなど基本的な部分は紹介したので、ここでは下段攻撃を見ていこう。

一番のオススメは⇩⇧⇦Ⓐ。立ち状態からでも出せる下段で、しゃがみ姿勢になるのが早い。ヒット後は⇨Ⓑ＋Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑで追撃可能。ジャスト受け身を取らなければ、⇧Ⓑでダウン追い打ちまで決まる。

しゃがみⒶなどからは、⇧Ⓚや⇧Ⓚが有効。前者は多段攻撃なので、回数を変えることで反撃防止＆攻めを継続できる。後者はリーチが長く、ヒット時にダウンを奪えるぞ。相手の強制しゃがませ技を覚えて、そのガード後に使うのが効果的だ。ほかに、中間距離でガードすることが多い相手には⬈or➘Ⓐが活躍する。つぶされることが多いが、ヒットさせれば有利な状況を作れる。続いて⇧Ⓐを出せばしゃがみⒶと相打ちになり、相手は腹崩れになる（回復可能）ので、そこに⇧Ⓑが決まりやすい。積極的に狙っていこう。



しゃがみⒶで割り込み不可でも、これなら割り込める。

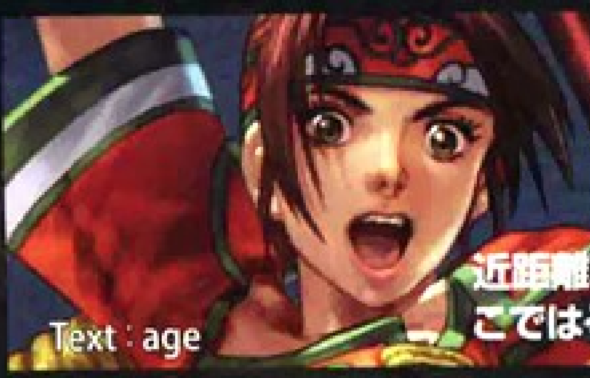
リングアウトを狙え！

リング際に相手を追い詰めた場合は、➘or⬈Ⓑ と ⇩⇧⇦Ⓐ を狙っていこう。前者は上段攻撃にも強い中段攻撃。一方、後者は前述したように下段だ。追撃を決めれば、低い壁なら越えて落とせる。逆に追い詰められた場合は、⇩⇧⇦Ⓐ＋Ⓖを狙いたい。投げ抜けしてくる相手にはⒷ＋Ⓖ⇦を使おう。



しゃがみⒶなどの後は、入力を⬉Ⓑとして出そう。

SCⅢ事典
ユンスン補足：水鶴の構えは構え始めのモーション中でなければ、相手の縦斬り（蹴り以外）に反応して自動避け～ダウンを奪う蹴りを繰り出す。また、構え中はⒼでガードに移行可能だ。
ソフィーティア補足：Ⓐ＋ⒷでⒷ技を弾いたのを確認したら、⇦Ⓚを入力。⇦Ⓚはカウンターヒット時に⇩⇧⇨Ⓑで追撃が間に合う。確実に決めるためにも、出すときは常に意識しておこう。



近距離戦をしのぎ切れ！ ソン・ミナ

近距離戦があまり得意ではないソン・ミナ。ここではその間合いで使える技をピックアップ。

Text : age

相手を追い払え！

近距離で頼りになるのが⇨Ⓑ＋Ⓚと⇨Ⓐ.Ⓚ。どちらも発生が早く、ヒット後は⇨Ⓑ＋Ⓚはダウンを奪え、⇨Ⓐ.Ⓚは距離が離れる。相手に攻められている最中は、ガードでしのぎつつ、この二つの技を当てるチャンスをうかがおう。

こちらの攻撃をガードされた場合、⇦Ⓚ.Ⓑや⇨Ⓚなどのインパクト性能を持つ技が役に立つ。⇦Ⓑ.Ⓚは横属性上中段攻撃、⇨Ⓚは縦属性の攻撃をインパクト可能。主力技のⒶ.Ⓐ.Ⓑと⇨➡Ⓚ.Ⓚ.Ⓚをそれぞれ二発目で止めた場合、これらを仕込んでおけば相手の攻撃をインパクトできる。Ⓐ.ⒶやⒷ.Ⓑなど、発生の早い技をインパクトできるので頼りになるぞ。この二つの技は相手を前方に吹き飛ばすのが特徴。リング際に追い込んだときに技をガードされたら狙ってみよう。



⇨Ⓑ＋Ⓚは上段判定ではあるが、発生が早い。主に確定反撃で使っていきたい技だ。



⇦Ⓚ.Ⓑは発生の早さがまずまず。立ち回りでいきなり使うのも有効だ。



投げでダメージを稼げ！ ロック

投げをコンボに取り入れ、大ダメージを与えよう。一気に勝負を決めろ！

Text : age

投げの有効性

下段投げやダウン投げをコンボに組み込むと、ヒット数やスタンによるダメージの補正を受けないため、投げ抜けされなければ非常に大きなダメージを与えられる。

普段打撃で追撃しているところで時折投げを使えば、発生が早いので相手の意表を付いてヒットしやすい。投げを決めれば勝てる場合や、逆に大幅にリードしていて多少無理をしても大丈夫な場合は、ぜひ狙ってみよう。投げの確定する技は下の一覧を参照してほしい。

なお、⇩or⇧Ⓑ＋Ⓖ成立時はダウンこそ奪えないが、大幅に有利。



ほかにも、⇦Ⓑカウンターヒット時に受け身を取ると……、



下段投げが確定する。リスクは少ないので積極的に狙おう。

コンボ

① ⇩Ⓑ＋Ⓚor⇨➡Ⓐ.Ⓑ（カウンターヒット）→⇩or⇧Ⓐ＋ⒼorⒷ＋Ⓖ

② ⇦Ⓐor⇨Ⓚ（カウンターヒット）or⇧Ⓑ→ダウン中の相手に⇧Ⓐ＋ⒼorⒷ＋Ⓖ

①.⇩Ⓑ＋Ⓚ後は⇦Ⓑも確定する。そこからさらに、上記の受け身に確定する下段投げを狙うのもアリ。②.⇨Ⓚや⇧Ⓑから仕掛ける場合は、少し引き付けて出さないと投げが空振りしてしまうので、注意しよう。



起き攻めでねじ伏せる！ セルバンテス

セルバンテスは、ダウン中の相手に当たる技を多く持つため、起き攻めが強いぞ。

Text : OYZ

⇧Ⓐからの起き攻め

横斬り下段攻撃の⇧Ⓐは姿勢が低いので、上段攻撃を避けつつヒットしやすい。その後は⇧⬆Ⓑでダウン追い打ちしてから、起き攻めで二択を仕掛けられる。

中段の選択肢はリーチの長い⇦⬅Ⓚ。ガードされても若干不利程度で反撃は受けない。カウンターヒット時なら、⇧⬆Ⓑでダウン追い打ちして同じ状況を作れるぞ。

下段の選択肢は再度⇧Ⓐを出す。ヒット時は同じ状況になるので、再び二択を仕掛けよう。

なお、これらの二択は後転起きされると届かない。リング際などの位置関係を利用し、後転を抑制できればさらに効果的だ。

ほかにダウン追い打ちをしないで、ステップして⇩Ⓐ＋Ⓑを重ねるのもアリ。ダウン状態の相手にも当たる上、カウンターヒットなら（硬直中に⇨➡で立ち状態を作って）Ⓑ⇩の打撃投げがコンボで決まる。



⇧Ⓐ後は起き攻めだ。⇧⬆Ⓑと入力してダウン中の相手に当てて……、

⇦⬅Ⓚをその場から出すと、ちょうど相手の起き上がりに重なるぞ。

下段なら再び⇧Ⓐ。壁際などに追い詰めたときは後転されても届くぞ。



起き攻めで勝負を決める！ リザードマン

ダウンした相手への攻めが強力なことは、大きな長所だ。効率のいい二択を仕掛けよう。

Text : ちゃっきー

状況別の起き攻めを覚えよう

通常時の起き攻めは、コンボが狙える⇨➡Ⓑと下段の⇧Ⓚを基本にしよう。双方ともダウン中に当たるので、効率のいい二択になる。

少し特殊な攻めができるのは、⇧Ⓚや➡Ⓚでダウンを奪った後。このときは⇧Ⓑが確定の追い打ちになるが、ダメージが低い上に受け身を取られると切り直しとなってしまう。場合によっては、あえて二択を仕掛けてみるのもいい。

このときは、相手がこちらに頭を向けた状態ダウンするので、中段の選択肢として⇦⬅Ⓚを使ってみるといい。すぐに起き上がらない相手にヒットすれば打撃投げに派生し、大ダメージを与えることができる。⇦⬅Ⓚを少し遅らせて出すのがポイントだ。また、起き上がった相手に当たった場合は、再びダウンを奪える。その後は同じような状況になるので、再度⇧Ⓚとの二択を仕掛けていこう。



追い打ちをくらってから受け身を取ろうとする相手には⇦⬅Ⓚが効果的。

⇧Ⓚや➡Ⓚがヒットした後は、相手がこちらに頭を向けた状態でダウンする。

起き上がったところにヒットした場合、相手が再度頭を向けてダウンする。

SCⅢ事典 ソン・ミナ補足：上記のインパクト技に対して、下段攻撃で割り込もうとする相手には、もう一度⇨➡Ⓚ.Ⓚ.Ⓚを出してみるのもいい。空中判定なので、下段を避けつつヒットするぞ。
ロック補足：⇨➡Ⓐ.Ⓑカウンターヒットからは、⇨Ⓚ→ダウン投げor⇨➡Ⓑと追撃すれば大ダメージを与えられる。ヒットしたときは常に狙っていこう。

早くも最終面を攻略!!　知識と腕で難所を突破!!

METAL SLUG 6



いよいよ最終面。長い道中と強大なボスを徹底的に攻略するぞ。難所のパターンを覚え、一気にクリアしよう。

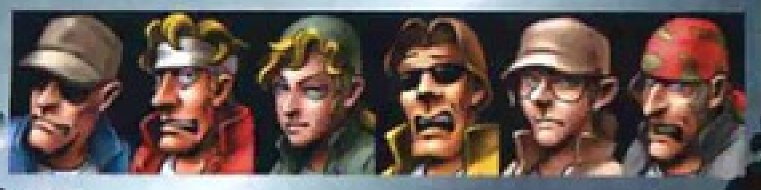
メタルスラッグ6

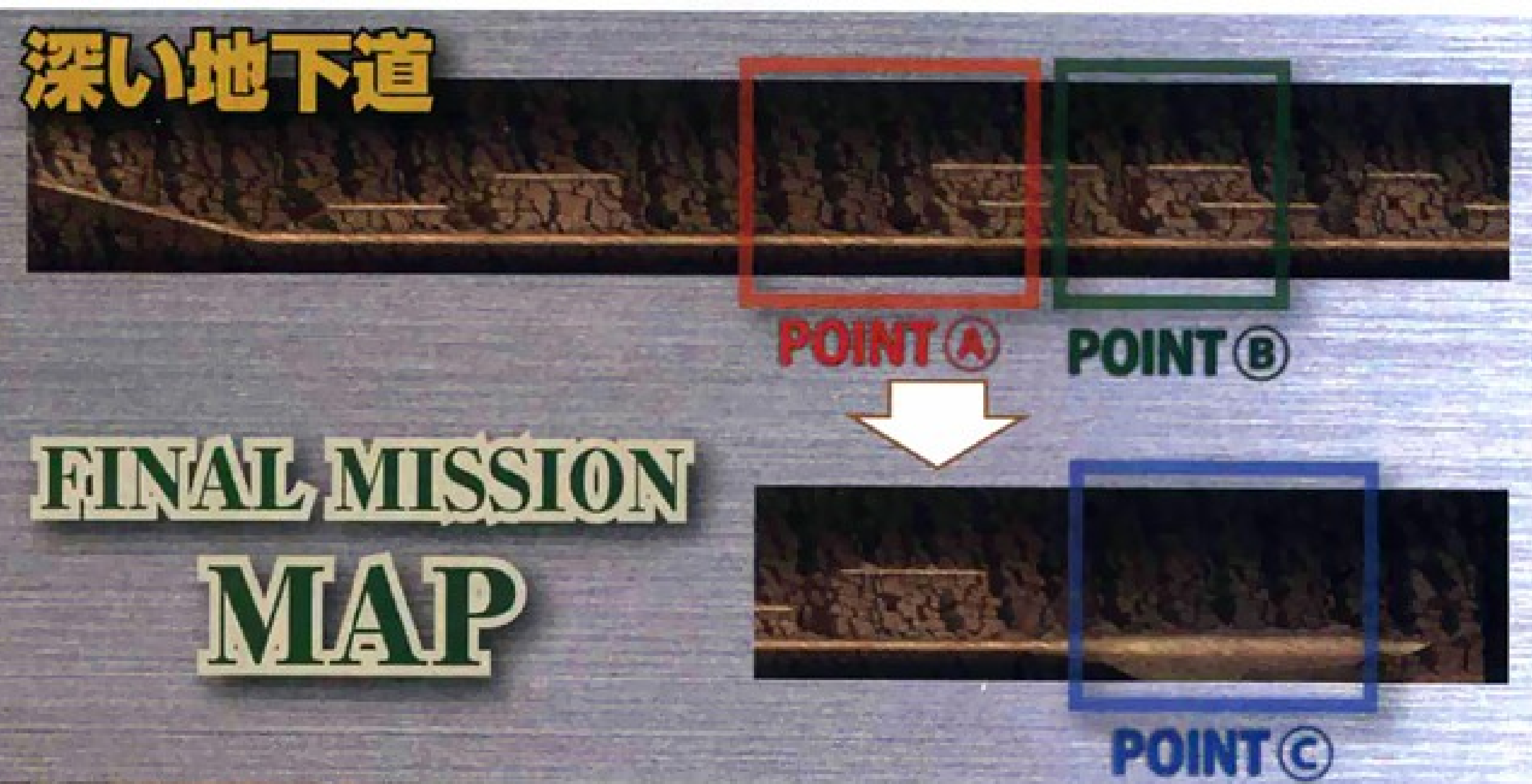
■メーカー　：SNKプレイモア／セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2006年2月22日（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Text:MVP

丁寧に進もう!! FINAL MISSION

癖の多い敵の動きを完全に把握し、念願のクリアへ向けて慎重に歩を進めよう。状況別にアドリブも多少必要だ。





POINT Ⓐ

このエリアでは味方のモーデン兵を盾にしつつ進むのがベスト。ポイントⒶでは触手ザコと上段にエイリアンが出現。この敵が出現したらすぐにスクロールを止め、画面左側で両方撃破しよう。この後上段にヤドカリ型兵器が出現。この敵は画面左端に居れば接近してきて下段に降りる。降りるときに下をくぐって倒せば弾を撃たれないぞ。



モーデン兵を盾にしつつ撃ち込む。上から登場するエイリアンに注意。



下に来るまで左端で待つ。降りてくるときにくぐって攻撃しよう。

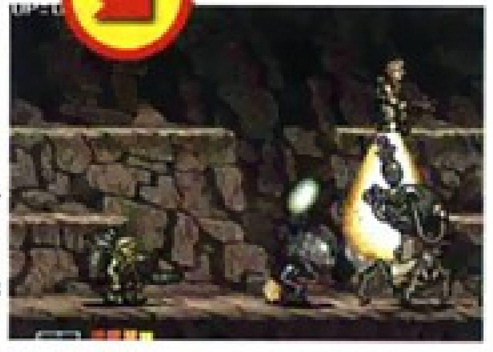
POINT Ⓑ

上段にあるショットガンを入手し、これをうまく使って切り抜けよう。上段を進むとまずエイリアンが3匹出現。バウンドしたところに1～2発撃ち込んで片付けたら、次は上段右側から来るヤドカリ型兵器へ2発撃ち込む。

その後すかさず上段左から来るヤドカリ型兵器に密着してここでも2発。最後に上段から触手ザコへジャンプ下撃ちで撃ち込めば楽勝だ。



上段右側から登場するヤドカリ型兵器にショットガンを2発をお見舞い！



最後はジャンプ下撃ちで触手ザコへ。エイリアンは降下しながら倒す。

POINT Ⓒ

エリア最後のシーンでは触手ザコが前方から出現。この敵を撃破すると左右から挟み込む形で何体も出現してくる。触手ザコの弾の軌道は触手の位置で分かるので、下段のときはジャンプ、それ以外はしゃがんでいればいい。このように回避法はちゃんとあるものの、モーデン兵を盾にして撃ち込む方がはるかに簡単。二人のモーデン兵の中央に立てば、左右どちらかの弾1発は確実に防げる。1発防いでもらっている間に片側の触手ザコを倒してしまおう。



モーデン兵二人以上を前後の盾にすれば、弾を気にせず撃ち込める。

はみ出し最前線　**敵の種類その1:** プロペラで飛行している甲殻類ザコは上空から押しつぶすときのみ攻撃判定がある。上に注意しながら近接攻撃で点数を稼ごう。ヤドカリ型兵器は地面にバウンドして分裂する弾を出す。撃破するとバウンドした弾が消えるので速攻で倒すのが重要。のさばらすとバウンド弾に当たる可能性が高い。壁に設置してある甲殻ザコは真下へ破壊可能弾を撃つので注意。

地下の巣



…針植物
B …ボムアイテム
F …FUEL アイテム

ミスタースラッグの操作

地下を掘り進むシーンはミスタースラッグで進んでいく。耐久力が無くなるとミスになってしまう点に注意。操作法が少し特殊で、レバー入力と逆方向にバルカンと地雷を発射する。地雷は敵に当たるかバルカンで破壊すれば広範囲に攻撃できるぞ。

Ⓐ地点



3匹の昆虫が出現。バルカンで進路上の敵を倒そう。

Ⓑ地点



右壁沿いを進み、昆虫が見えたら止まってバルカンを。

Ⓒ地点



上下から来たら左に動いて地雷。次に右に動いて地雷

Ⓓ地点



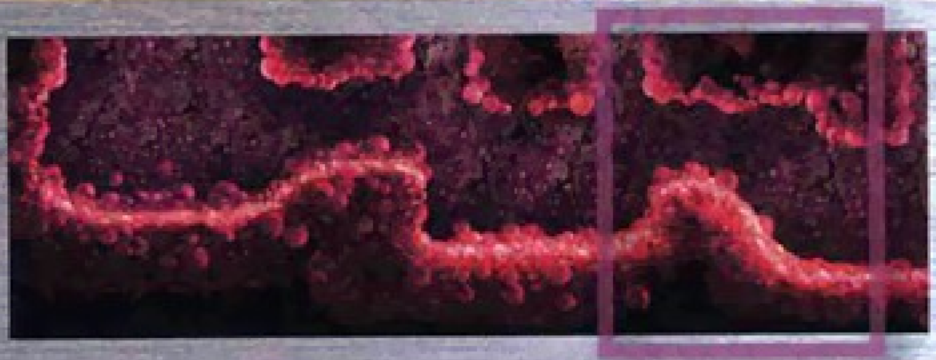
少し上に戻ってバルカンを斜め下へ。地雷を一つ使おう。

Ⓔ地点

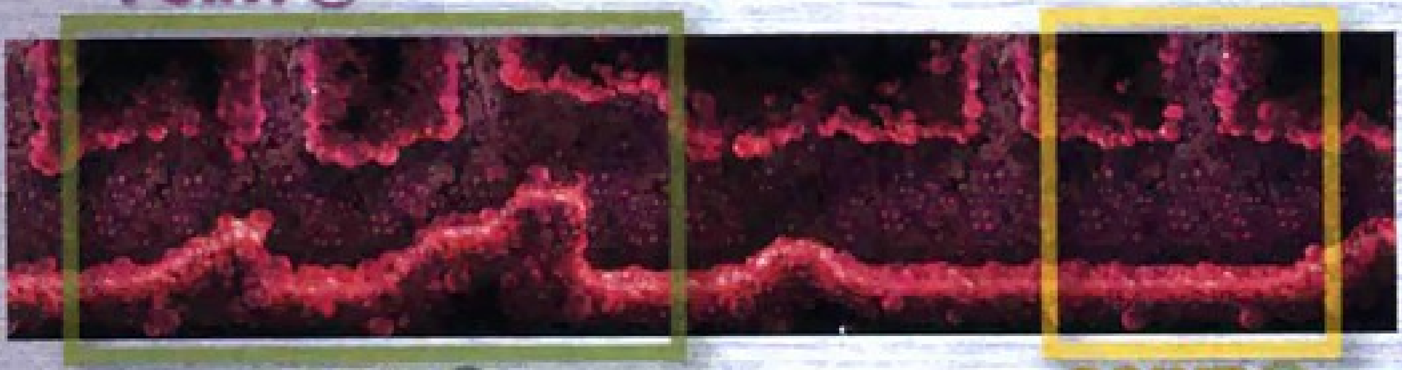


ダメージ覚悟で地雷をばらまきつつ一気に下へ。

宇宙人の貯蔵庫



POINT Ⓓ



POINT Ⓔ

POINT Ⓕ

POINT Ⓓ

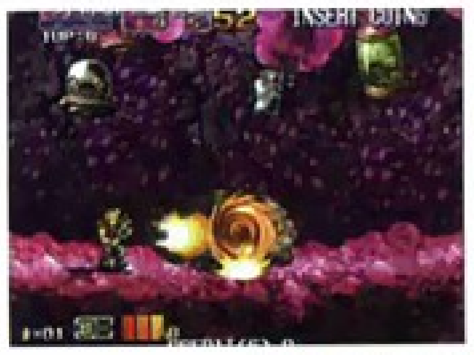
このシーンでは目の付いた甲殻類ザコが砲台の役割を果たし、ヤドカリ型兵器や新出のピンクエイリアンが出現。ポイントⓓはくぼみの奥にヤドカリ型兵器がやって来て、こちらのショットが届かない。ヤドカリの放つ分裂するバウンド弾は坂を登ってくるので、ここは手早く手りゅう弾を4～6発投げるのが正解。ただし、ここからは手りゅう弾と武器アイテムを慎重に使い分けて進まなければならないので、手りゅう弾は6発以上投げないように注意。甲殻類ザコも一緒に倒そう。



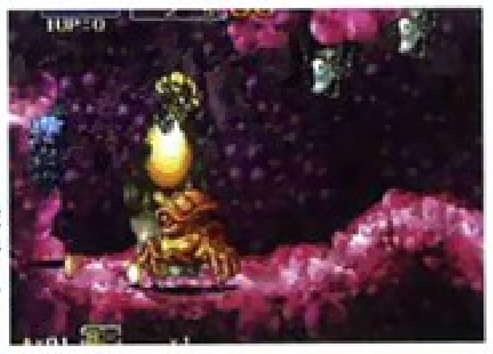
坂の上から手りゅう弾を4発投げる。早くしないとバウンド弾がくるぞ。

POINT Ⓔ

ポイントⓔは、宇宙人から入手できるショットガンを使っていく。初登場のピンクエイリアンは画面中をバウンドしながら飛び回るので写真の位置で待ち、斜めに突進したときに1発で仕留めよう。くぼみの下に居るヤドカリ型兵器はバウンド弾の合間を見て頭上に乗りつつ、ショットガン2発で倒すこと。ヤドカリ型兵器撃破まで無駄弾を使わないように。



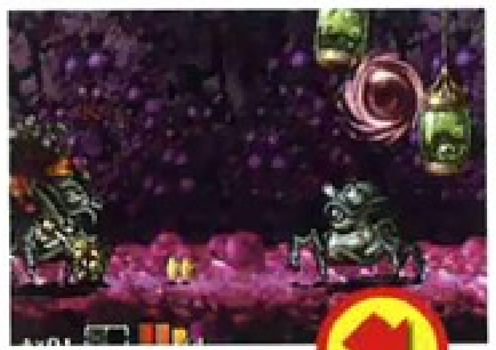
ショットガンを入手したら、この位置でピンクエイリアンを迎撃。



うまく頭の上に乗りつつ、下撃ちでヤドカリ型兵器を撃破していく。

POINT Ⓕ

シーンのラストはヤドカリ型兵器とピンクエイリアンの複合攻撃。とはいうものの、ピンクエイリアンのバウンド攻撃は左端付近なら当たらない。よって左端付近で左右から来るヤドカリ型兵器に撃ち込もう。この敵に弾を撃たれると厄介なので、ここは手りゅう弾を2～3発ずつ使う。撃ち込みを併用して素早くピンクエイリアンのみにすること。



まずは左端付近で左から来るヤドカリ型兵器に手りゅう弾を2～3発。



次に近寄ってくる敵に撃ち込みながら手りゅう弾2発程度を投げる。

はみ出し最前線 **敵の種類その2:** 触手ザコは「深い地下」では弾を真横に撃ってくる。しかしモーデン兵を盾にすれば回避する必要は無いぞ。この先の「宇宙人の街」では巨大な光弾を回転させながら放ってくる。すき間を歩いて抜けるのが正解だが、しゃがみ撃ちをして光弾の到達前に撃破する方が安全。光弾にショットが遮られるので、必ずしゃがみ撃ちを使うように。

POINT Ⓖ

シーンスタート後、ピンクエイリアンを左端で倒してザンテツソードを入手。このザンテツソードは武器切り替えで温存しておくこと。少し進むとポイントⒼで触手ザコが行く手を阻む。触手ザコは回転する巨大な光弾を放ってくるが、ここでは段差を利用すればしゃがんで回避することが可能。



光弾は歩いてすき間を抜ける。ここではしゃがむだけでかわせるぞ。

POINT Ⓗ

行き止まりでは甲殻類ザコの親玉が出現。目の部分が弱点で、上空から胞子を飛散させてくる。また、エイリアンも出現するのでひたすら撃ち込もう。上空からの胞子を優先し、安全を確保してからジャンプ撃ちを使っていく。3体目に対しては手りゅう弾2発orザンテツソード2発程度を使うといい。



地面のムシと上空の胞子と忙しいこの場面。状況をよく確認しよう

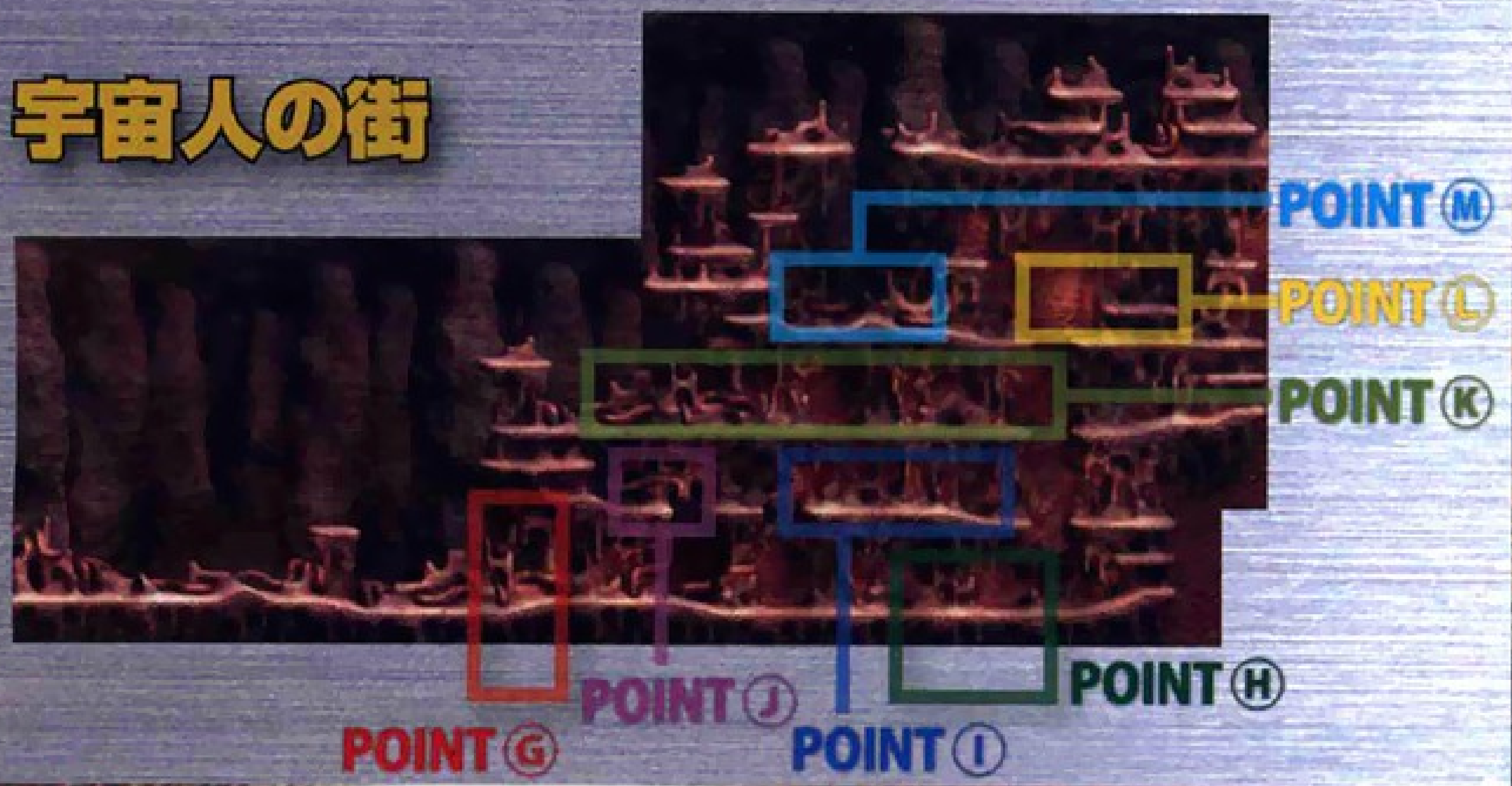
POINT Ⓘ

上段に登るとまずはヤドカリ型兵器が相手となる。ここはスクロールをさせずに遠めから撃ち込もう。バウンド弾の到達前に撃破すること。この後はちょっとずつスクロールさせて触手ザコを少しだけ画面に見える形にする。こうすれば弾を撃たれること無く、一方的にダメージを与えられるぞ。



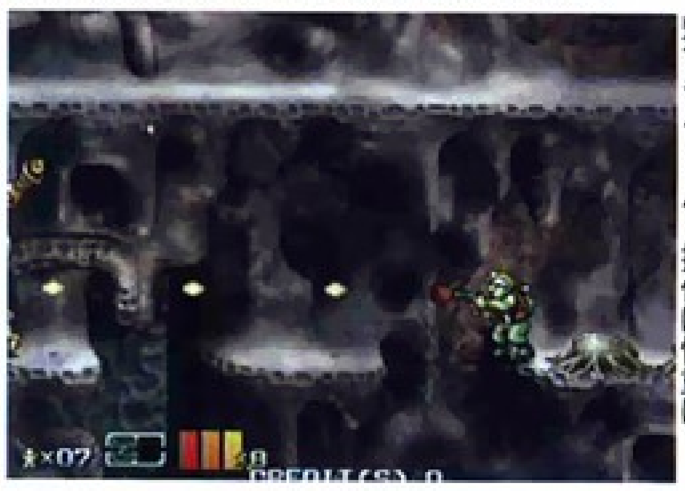
場所を覚えて先端だけ見えた状態にする。後は撃ち込むだけだ。

宇宙人の街



POINT Ⓙ

ここは写真のように足場ギリギリから触手ザコを一方的に攻撃可能。撃破後は少し戻ってからジャンプをして進むこと。



片足だけ踏み出せば、一方的に攻撃できる。レバー操作は慎重に。

POINT Ⓚ

後方から甲殻ザコの親玉（撃破不可能）に追い掛けられる強制スクロールのこのシーンでは、最初のピンクエイリアンが厄介。ピンクエイリアンが画面右に居るときに撃ち込み、接近に合わせてザンテツソードを2発お見舞いしよう。後は触手ザコをしゃがみ撃ちで撃破して足場に乗り移っていこう。



ピンクエイリアンが接近してきたらソードを一閃。2発で足りるはず。

POINT Ⓛ

上段に登った後には、まずエイリアンをしっかり倒すこと。このとき画面をスクロールさせると触手ザコとの混合攻撃になってしまうので注意。触手ザコの光弾は今までとは回転方向が違い、一度撃たれると回避が難しい（足場を使う必要がある）。少しずつスクロールさせて各個撃破を意識すること。



スクロールを進めて混合攻撃になるとミスをしやすいので注意。

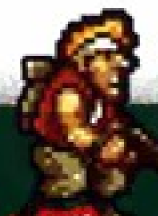
POINT Ⓜ

プロペラのように飛行する甲殻類ザコが大量に出現するが、上に注意しながら撃ち込めば全く問題無いはず。ただし右にあるロケットランチャーは取らないこと。ロケットランチャーを入手して連射をすると、弾切れの際にザンテツソードを無駄に使ってしまうからだ。地道にショットと近接攻撃で対処しよう。



ロケットランチャーは取らずに近接攻撃で。上空には注意を払おう。

はみ出し最前線 **敵の種類その3:**エイリアンは首を伸ばしたりバウンドしながら突進してくる。足場を使って回避するか撃破しよう。「宇宙人の貯蔵庫」以降はエイリアンを倒すとムシをばらまくようになる。このムシは接近すると破裂し、攻撃判定が発生。体が光ってからジャンプで逃げても、ミスになってしまうことが多いので注意しよう。左右にレバーを振りながらしゃがみ撃ちを使えば一掃できるぞ。



FINAL MISSION 中ボス ドッペルゲンガー

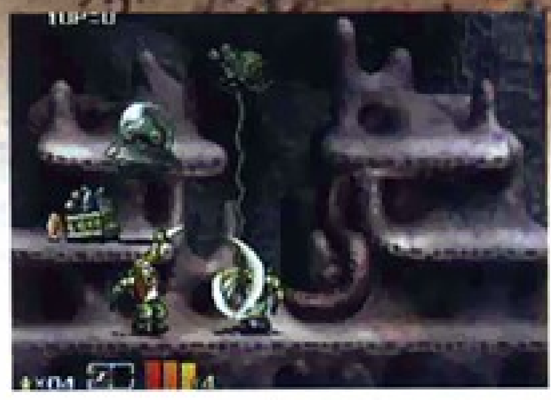
ザンテツソードで真っ向勝負!!

ボス前に君臨するドッペルゲンガーは動きが非常に嫌らしく、その攻撃はかなり避けにくい。主に使ってくるのはフレイムショット、ロケットランチャー、近接攻撃、通常ショット、そして全方位攻撃で、どれも横方向のラインをずらした段差に居てもくらってしまう。

どの攻撃が来るかはランダムのようだが、特に手りゅう弾は爆風が非常に大きく避けにくい。距離を取っても接近されたときに位置を入れ替える必要があり、ここが一番攻撃をくらいやすい。よって速攻で倒す方法がオススメだ。

速攻撃破で役に立つのがザンテツソード。道中で温存しておいたザンテツソードを写真のような位置で開幕から思いっ切り連射する。ここでもしドッペルゲンガーが足場の上に登ったら、手りゅう弾連射で一気にカタをつけよう。

なお、ドッペルゲンガー戦でミスをしてもクリアは十分可能なので、開幕の撃ち込みに失敗してもザンテツソードと手りゅう弾を使い切る方法でなるべく速攻撃破を狙うこと。



ザンテツソードを温存した理由はこの戦闘のため。先端を当てるように距離を取って、スタートから思いっ切り連射しよう。



もし段差の上に登ったら、このように斜め下から手りゅう弾を当てる。うまくいけば数秒でドッペルゲンガーを撃破できるぞ。



FINAL MISSION ～BOSS～ 侵略者の王

このボスはメタルスラッグ（以下メタスラ）に乗って戦っていく。もしもメタスラが破壊された場合、クリアの希望がかなり薄くなるので要注意。メタスラから降りるときの無敵時間をいかにうまく使っていくかが勝敗のポイントになるぞ。

～第一形態～

この形態は中央上の繭に攻撃を加えればいい。四隅の発射口からエイリアンが飛び出してくるが、左端でバルカンを操作してエイリアン優先で撃破すれば簡単だ。ただし、エイリアンは3回目、8回目、10回目に左下から発射され、このときに左端に居ると攻撃をくらってしまう。メタスラからいったん降りて待ち、射出後にメタスラへ乗って攻撃しよう。なお、ピンクエイリアンは耐久力が高いので、目の前に来たときは主砲を使うのがオススメ。なお、ばらまかれたムシは、バルカンの位置調整をしているだけで勝手に倒せるので、さほど気にしなくてもいいだろう。



3回目に射出されるエイリアンは必ず左下。メタスラから降りて待つのが正解だ。



ピンクエイリアンが目の前に来た場合に限り、主砲を使う。それ以外は温存しよう。

～第二形態～

この形態はメタスラから降りるときの無敵時間を効果的に使うのが必要不可欠。降下時の無敵時間は着地した瞬間まで持続しているので、レバーで着地地点を操作しつつ安全を確保する。

攻撃Ⓐは火炎弾を扇状にばらまいてくる。左下で待ち構えて引き付け、降下時の無敵時間を使って避けよう。その後はもう一度首をこちらに向けることがあるのですぐにメタスラに乗ること。

攻撃Ⓑは自分をサーチしながら攻撃してくるレーザーを放つ。レーザーは攻撃判定が出るまでに多少時間があるので左右移動で楽にかわせる。

攻撃Ⓒは破壊可能弾を画面外から飛ばしてくる。左右から来るパターンと全方位から来るパターンの二つあり、どちらもバルカンをばらまきながら前進し、少し移動したらメタスラから降りつつ無敵時間で回避する。全包囲から来る場合は移動中に主砲を1発撃つとより確実だ。

主砲チャンス!!



攻撃Ⓑで左へ首を戻してきたら、ジャンプ主砲が当たるぞ。

～主な攻撃と回避法～

攻撃Ⓐ：火炎弾



しっかり引き付けてから降りる。これで楽にかわせるぞ。

攻撃Ⓑ：レーザー



左右に動くだけだが、移動しながらなるべく撃ち込もう。

攻撃Ⓒ：全包囲弾



全方位のときは移動しながら主砲も交ぜていくのが有効。

～第三形態～

この形態では破壊可能弾が飛来してきて、一定時間しのげばクリアとなる。ただ、キャラクターに慣性が付いているため、いつものようにキビキビ動かせないのが厄介。メタスラ搭乗時は、まず左側へレバーを入れつつ、すぐに上撃ちの状態にする。左端へ到達したらすぐにレバーをやや右に入れて写真のような角度でバルカンを撃とう。また、メタスラが破壊された場合は、脱出を遅らせるのが基本だ。

いったん素手になってしまったら、上撃ちをしながら弾の動きに合わせてかわそう。ただし、多少は避けることができるがノーミス難しいだろう。



もしもメタスラが破壊された場合は、メタスラが爆発するまで少しでも脱出を遅らせるのがポイント。素手になると悲惨だ。



画面左端でこの角度でバルカンを撃っていれば、弾を避けること無くクリアが可能。位置取りをしっかり覚えるのが最優先課題だ。

はみ出し最前線 敵の種類その4:ピンクエイリアンは耐久力が高く、画面中をバウンドしながら移動する。ダメージを与えて倒すor一定時間が経過すると破裂してムシになる。左端付近なら当たりにくいぞ。ミスタースラッグで進むシーンでは昆虫が敵。体を赤くした状態で突っ込まれるとダメージになる。大量に出現する場合は地雷で対処しよう。

機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー

ありがとう、これで私を一人前にさせてくれて

解明すべきナゾが多い『GCB』。そのニーズがある限り、我々は戦い続けるのだ！　今月はキャラクター育成に3ユニットセオリーなどを大攻略！

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：カードバトル
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋4ボタン
■発 売 日：2005年12月（稼働中）
■使用基板：Chihiro

コスト以上の力を発揮せよ！

キャラクター育成のススメ

何げなく見ている人が多いであろうキャラクターのレベル。これが上がれば戦力アップにつながる。今月は育成のコツを紹介しよう。

Text：age

効率よく育成するには？

キャラクターのレベルを上げるために必要なのが経験値。これを効率よく稼ぐことで、キャラクターのレベルを手早く上げることができる。

ここで活躍するのが、【ジム・トレーナー】、【戦闘データ】、【エリオット・レム】などの戦闘終了時に入る経験値が増加するカードだ。これらは効果を重複させることが可能なので、デッキに複数入れておけば絶大な効果が期待できる。

しかし、【エリオット・レム】などのキャラクターカードはともかく、メカニックの【ジム・トレーナー】は機体の能力が非常に低く、攻撃をくらうとあっさり撃墜されてしまうこともしばしば。どうしても対戦で使うのが厳しい場合、CPU戦になるように戦場を選択し、CPU相手に経験値を稼ぐのも一つの手段。相手を倒せなければ経験値はほとんど入らないので、育成は育成として割り切ってプレイするのが得策だ。

そして【戦闘データ】はカスタムカードなので、比較的使いやすい部類といえるだろう。強力なメカニックを使い、装備させたユニット以外でフォローすれば、普通に戦闘をこなしながら経験値を稼げる。

これらを使う場合、該当ユニットを撃墜されるわけにはいかない。【ジム・トレーナー】や【戦闘データ】を使う場合、長射程のウェポンカードを使い、相手を近寄らせないように戦うか、シールドで防御力を上げてフォローしたい。【エリオット・レム】などのキャラクターは、艦長として使用することで、ある程度部隊の戦力を下げずに使うこともできる。コストに合わせて運用しよう。





見返りが大きい分、ある程度戦力の低下を招いてしまうこれらのカード。前述の方法のほか、支援機に載せて逃げ足を強化したり、脱出機能のあるメカと併用したりすることで、とにかく撃墜のリスクを下げる努力が必要だ。何度も撃墜されるようなら、無理に使うのは逆にマイナス。ほかのユニットでできる限りフォローして、撃墜数を稼いでいこう。

好みの能力を上昇させよ！

キャラクターのレベルアップ時に上がる能力値は、そのとき搭乗していたメカニックに左右される。つまり使用するメカニックの選択により、特定の能力値を上げていくことが可能なのだ。

前述の【ジム・トレーナー】以外の経験値を稼ぐカードと併用すれば、元の能力値が低いキャラクターでもエース級に育てることが十分可能。低コストながら高い能力を発揮できれば、限られたコスト内で部隊の能力を底上げするのに、非常に有効な手段だといえる。

「育成を目的としたメカニックの選択」において指針にしてほしいのが、ある程度そのメカニックの特性に則った能力が上昇しやすいということ。例えば、射撃能力に秀でた機体であれば射撃が、格闘能力に秀でたものであれば格闘が、高機動型であれば回避が上がりやすい、といった具合だ。

ただし、「元の射撃能力が低いパイロット」の射撃能力を育てたい場合、当然不得手な射撃がメインのメカニックを使うことになる。適材適所を逆にいくことになるわけで、それなりに苦戦することは予め覚悟しておこう。その分、後々の見返りは大きいのだ。



例えば、連邦軍の【ハヤト・コバヤシ】。彼をずっと【ジム・トレーナー】に搭乗させてレベルを上げ続けると……、

Lv8ではこのような能力値に。もともと格闘の苦手なキャラクターだが、これなら接近戦も十分こなせるのだ！

上昇能力別機体リスト

ここでは両軍の代表的なメカニックについて、パイロットがレベルアップ時に上下動する能力値を紹介しよう。

機体名	射撃	格闘	回避	覚醒
トリアーエズ	+2	−1	+1	−
ジム先行量産型	+1	+1	+1	−1
ガンダム	−	+1	−1	+1
ルッグン	+1	−1	+2	−
ザクI	+1	+1	+1	−1
ゲルググ高機動型（J・ライデン専用機）	−1	−1	+2	+1

なおマイナスが付いている場合であっても、そのパイロットの基本値以下には下がらない。

こうしてみると、【トリアーエズ】に代表されるように低コストのあまり強くないメカニックほど、能力が上昇しやすいことが分かる。育成時には思い切った編成にしてみるのもアリだろう。

GCB作戦書

そのほかの成長例：上記のメカニック以外でも、レベルアップ時の変動パラメータを挙げておこう。育成で使う【ジム・トレーナー】は射撃・格闘が上がるが、回避と覚醒が低下する。【ドム】ならば、機動力の高さゆえか回避が上がり、覚醒が低下する。また、【ザク・タンク】のように格闘攻撃のできない機体は、格闘が下がりこそしないものの、上昇もしないことを覚えておこう。

相手に攻撃する余裕を与えるな！

3ユニットでの連続攻撃を極める

3ユニット以上の編成は非常に強力だ。しかし闇雲に攻撃するだけでは効率よく相手を倒せない。その動かし方をしっかり覚えておこう。

Text：age

連続攻撃を仕掛ける流れ

3ユニット編成の部隊は総火力の面だけでなく、連続的に攻撃を仕掛けられるという大きなメリットがある。その動かし方を解説していこう。

本作の基本システムとして、攻撃を実行したユニットはその後一定時間は攻撃エリアが表示されず、敵機をロックオンできないというものがある。そのため、攻撃成功時に相手を撃墜できなかった場合や、機動力低下状態にすることができなかった場合、攻撃を行なったユニットは相手の攻撃に対し、一方的な攻撃にさらされてしまう危険性がある。こうなってしまうと非常に危険な状態に陥る。機動力の低いユニットやシールドを持っていないユニットは、そのまま集中攻撃を受けて撃墜されてしまう可能性があるのだ。

しかし、自軍で直前に攻撃を実行していないユニットであれば、相手のユニットと同時に攻撃エリアが表示される。つまり、自軍の攻撃を耐え凌いだ相手のユニットと五分の状態でロックオンを狙えることになり、連続的な攻撃を仕掛けられる可能性が生じるのだ。そのため、この状態では攻撃していなかった味方によるフォローが非常に重要になってくる。

複数ユニットによる集中攻撃は非常に強力で、1回の攻撃で相手ユニットを撃墜することも可能。しかし、前述の理由から、あえて攻撃しないユニットを残しておくのも非常に重要だといえる。

シールドを複数装備しているなど、1回の攻撃では撃墜が難しいユニットを相手が編成していた場合、連続攻撃のパターンを考えて行動する必要があるのだ。



このように、全ユニットで攻撃を行なう「集中攻撃」は強力だが、常に有効な攻撃パターンとは限らない。



シールドで相手に攻撃を防がれた！　時間はあるのでこの間に次の行動をしっかり考えておきたい。

攻撃後のフォロー行動

では、3ユニット編成でどう動けばよいのか？ まず主力となるユニットとは別に、フォロー用のユニットは前線から少し離れた場所に待機させておく。このとき使うユニットは接近する相手を追い払うのが仕事なので、多少能力の劣るユニットでもOKだ。なお、相手との距離が近くなることが多いので、近距離で使えるウェポンカードを必ず一つは装備させておこう。

また、近接攻撃が得意なユニットでもいい。この場合は機動重視の状態で接近して一気に攻撃までもっていけるので、素早いフォローが可能。

いざフォローの行動を取る際は、できる限り相手の側面方向から接近して、相手にロックオンされないようにしたい。フォローに向かったはずのユニットが逆に撃墜されてしまっては、意味が無いのだ（詳しくは下図を参照）。

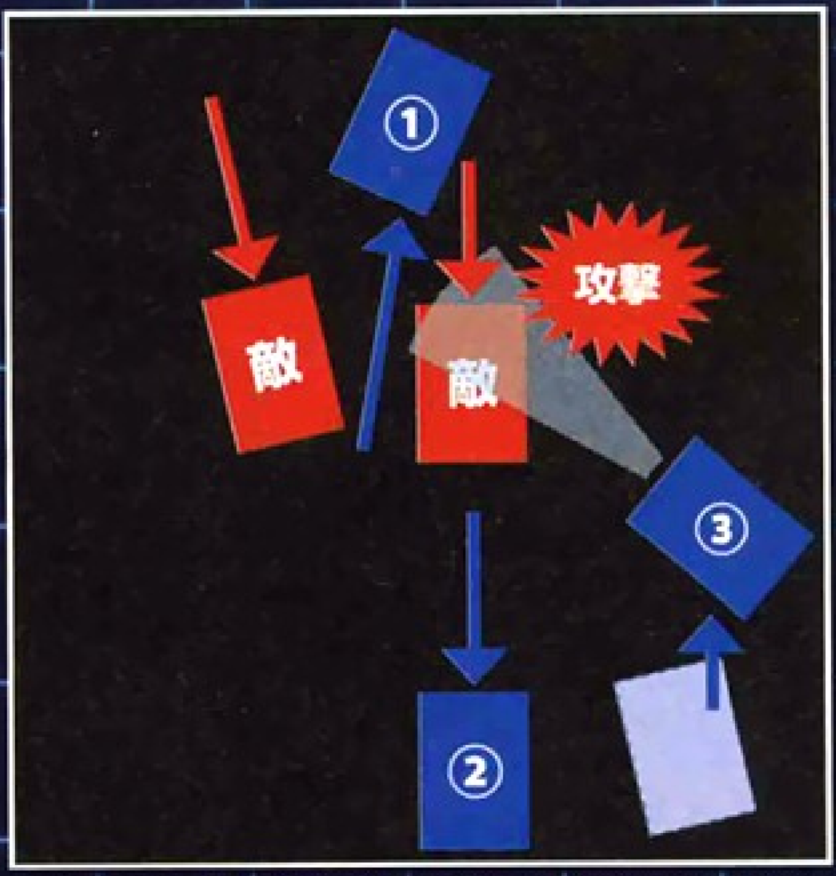
これでうまく相手を追い払えれば、仕切り直しになりやすい。射程で勝っている編成なら、相手は接近するのも困難になるのでそのまま一方的に攻撃し続けることが可能になる。

また、フォローするユニットが攻撃に成功した場合、今度は後退していた（フォローを受けた）ユニットがすぐ攻撃できるようになるので、そのユニットでフォローしよう。自軍のユニット数が減るとこれらの行動はスムーズに行なうことができない。下手な動きはせず、しっかり連携を取って味方を守っていこう。

なお、この連携を相手が嫌がり、シールドの修理のために母艦に戻ったり、母艦を盾にしたりするようであれば、今度は母艦に狙いを定めるのが重要だ。延々と補給をされるといつまでたっても決着は付かない。柔軟に対応しよう。



フォロー役の③は攻撃エリアが重ならない程度に離れて待ち構える。側面から急襲できるよう、味方の斜め後方で待機だ。



下がる①②は、可能であれば散開しつつ後退したい。相手に的を絞らせなければ、フォローが楽にできるからだ。

フォロー役に有効なカード





フォロー役のユニットは、ド・ダイシリーズや【Gスカイ・イージー】のような支援機に載せたり、【オプションブースター】のようなカスタムカードで移動速度を上げたりしつつ、近付いてくる敵へ一気に接近するのが重要だ。防御面が手薄になってしまうが、連続攻撃を仕掛けるのが前提となった小隊編成なので、フォロー行動に特化したユニット作成が功を奏すことになる。

3ユニット編成では、素早いフォローが勝負の分かれ目になる。編成はじっくりと吟味しよう。





あくまで「僚機をフォローすること」が目的なので、それほど強力なメカニックでなくてもOK。

連邦軍であればここでも【コア・ブースター】が頼りになる。低コストの割にそこそこの火力を有した優秀な機体。コストに余裕があり操作に自信があるのなら、2ユニットをフォロー役として運用するのも有効だ。

ジオン軍であれば、宇宙専用の高機動型ザクシリーズのような「局地戦で高い機動力を発揮するメカニック」がいい。相手が汎用機であれば、それだけで優位に立てる。フォロー役の編成は、ジオンらしさを出せるポイントといえよう。

GCB作戦書 **目指せニュータイプ!?**:フォロー役を交えた編成は、3部隊が最も扱いやすい。しかし、ユニットの数が多いほど一連の行動は強力になる、という側面がある。単体のユニット能力が低くなるため攻撃されるともろいのは難点だが、ニュータイプ並みの機体操作で撃墜されないように動かせれば、かなりの力を発揮できる。自信があるなら4機・5機編成にチャレンジしてみよう。

ケソバル兄さんの
教えて!! 宇宙世紀ABC

このFAQデータは取っておいてください……

見落としがちな疑問から、重箱の隅を突くようなプチ疑問まで全方位にお答えする質問コーナー、今月もすごいメカとパイロットが大行進！　Text：田渕健康


ケソバル兄さん


まこ～る上等兵

Q1 見知らぬ秘書官がいたんですけど！



まこ～る　たたたたいへんですケソバル兄さん！

ケソバル　どうした⁉　次のバージョンアップで掟破りの変形MS“ザクスピード”の追加が決定したっていうのかッ⁉

まこ　いえ、そのようなニッチMS(通称ニチモビ)の追加はまだまだ先だと思いますけど。実は、ゲーセンで見知らぬ秘書官を使ってる人がいたんですよ！　軍艦のブリッジよりも、どっちかっていうとアキハバラの電気街をほうふつさせるようなキュートな娘っ子が！

ケソ　まあ落ち着け。それは「隠し秘書」という、歴戦の勇士のみに配属される秘書官だ。

まこ　ど、どうやったら配属されるので⁉



ケソ　手順は簡単。**階級「大将」でカードを更新するだけ！**　まあ、そこにたどり着くまでが死ぬほど大変なのだがな。

まこ　大将目指し頑張るっス！



連邦側の隠し秘書・レイコは、ツインテール＆オーバーニーソという破壊力抜群のいでたち！　彼女に鼓舞されたら戦意倍加だッ。



ジオン側に用意されたのは正統派ロングヘアー＆カチューシャもまぶしいキャシーさん。ジオンの魂の煌きがここに凝縮されているッ。

Q2 母艦とカスタムカード、援護射撃に違いは？



まこ～る　く～っ！　本日、援護射撃でボコボコにされたんですが、あれって母艦からの射撃とMSからの援護では、違いがあるんですか？

ケソバル　援護射撃の種類は、大きく分けて三つ。まずは**「母艦からの援護射撃」**。これは母艦に設定された武器の攻撃力と命中率が適用される。特に命中率に関しては、艦長の能力によっても大きく変動するのだ。

まこ　宇宙貨物艇やパゾクに乗っているときに行なう援護射撃ですね。

ケソ　**カスタムカードの【援護射撃】や、キャラクターの特殊能力として行なわれる援護射撃**は、攻撃力と命中率が共に固定。援護射撃はビーム兵器扱いとなる。最後が**【キキ・ロジータ】の援護射撃**。これだけは特殊で実弾攻撃、命中率や攻撃力もカスタムカードのものとは違っているのだ！





カスタムカード装備時に受けられる援護射撃は、常に一定の攻撃力、命中率が設定されている。どの機体に装備させても数値は同じだ。



特定の母艦に設定された援護射撃の命中率は、搭乗した艦長の命中率に依存する。能力の高い艦長を手に入れて援護させよう！

GCBひみつダイアリー
～しもでん中尉 編～

大食らいの隊長が在籍しているため、総部隊コストが1000以上は欲しいしもでん小隊。一気に理想の部隊を作るべく実行された作戦とは⁉

[3月さ日] 何はともあれ特訓だ！

伸び悩む総部隊コストを強化すべく、今まで敬遠してきた「無差別級対戦マップ」への積極的参加を始める我が隊。総コスト1200前後の凶悪な装備で固めた連邦軍を相手に、地獄の千本ノックを開始する！

[3月す日] 肉を切らせて骨まで断たれる

コスト400差の壁は想像以上に高く険しく、惨敗の日々が続く。しかし、無差別～での高官位対人戦であれば、負けても通常CPU戦の3倍以上は戦功を入手できるため、勝率は無視して果敢に挑み続ける毎日。

[3月が日] なじみの店で戦おう

終戦によるボーナス戦功が想像以上に貰えたことで、部隊の成長は急ピッチで進む。

[3月ゴ日] 生き残れればいつかは勝てる！

いかに生き残れるかが勝利の鍵！　【シールド】(グフ＆ゲルググ)2枚＆【ルナ・チタニウム合金】装備の【ドム】と【伏兵】＆【マゼラ・アタック】で最悪タイムアップ狙いの泥仕合上等！　狙うはミネバ様の生還のみ‼

[3月ッ日] 青い巨星！

地味な茶色や頭が尖った微妙なグフに搭乗させられていたラル様に女神が降臨。ついに念願の光る青いグフが我が隊に支給された。負けの時代が凪いできた⁉

[3月グ日] ゲリラ屋の戦法でいこう

局地戦に特化したMSと、ラル様＆クランプの特殊能力の相乗効果、【出力リミッター解除】装備による執拗なまでのゲタ落としを狙う。初弾を凌ぎゲタさえ墜とせばこっちのもの。名付けて「1発は殴らせてやる作戦(ダサ)」により、地上戦では勝率が向上していく。

[3月だ日] 贅沢な悩み

ついに1000の大台に乗った我が部隊。しかし部隊編成で悩む日々が続く。まだまだ戦いは終わらない！

今月の収穫！



GCB作戦書　レッツ・アサクラ?:連邦軍で【鹵獲兵器】を使って【バズーカ】(核弾頭仕様)を装備した際、対戦相手のジオン軍に【アサクラ】がいたら、バズーカの使用時間は短くなるのか!?　実験した我々はそこで驚くべき結果を目撃する!(以下ネタバレあり)　いやまあ、連邦サイドでは【アサクラ】の特殊能力は適応されませんでした。とほーい。

Q3【量産化計画】の活用法を教えて！



まこ～る　カスタムカードの【量産化計画】を使ってみたいんですけど、いまいちその仕組みが分からないであります！　どういう感じに活用すれば、このカードを有効に運用できるのですか!?

ケソバル　量産をすればするほどコスト軽減、というのがこのカードの仕組みであるゆえ、これを生かすには「出撃ユニット数を増やす」ことこそが重要となるのだ！

まこ　出撃ユニット数が少ないと、あんまり効果は無いんですね？

ケソ　左様。正直なところ、効果がはっきりと出てくるのは3機以上に【量産化計画】を使用してからといえる。2機止まりなら使わない方がマシ、と言い切っていいやもしれぬな。該当全ユニットに付けるのも忘れずにな。

まこ　【量産化計画】を使用するのは、どのメカニックでもいいんですか？

ケソ　高い効果を享受したいなら、メカニックのコストは高ければ高いほど有効なのだ。【量産化計画】で軽減される値は、メカニックのコストが10～70、80～140、150～300の3段階のいずれに属しているかで判定される。例として、コスト10～70帯のメカニックを5機出撃させると、1機当たりコスト40を軽減でき、合計でコスト200を軽減できる。80～140帯を5機だと1機当たり－45でコスト225を軽減、150～300帯を5機だと1機当たり－50で、250も軽減できてしまうのだ！



まこ　す、素晴らしいです！　これで【ビグ・ザム】を量産化して、連邦なぞあっという間にたたいてみせますよ！

ケソ　だが大型MAを多数搭載するにはそれなりの部隊レベルが必要なので、駆け出しの士官は控えた方がよかろう！



【ビグ・ザム】クラスになると、3機でコスト120も減少する！

疑問・質問、出して参られい！

当コーナーでは『GCB』における皆様の質問、疑問を募集しております。プレイ中に「？」と思ったことや、突っ込んで知りたい要素などがありましたらレッツ質問！　本誌付属のアンケートハガキにてのみ受け付け中です！

戦慄の新連載!! めぐりAI（あい）宇宙

【ジム・キャノン（北米戦域仕様）】のシリンダーオイルすら凍えさす寒いタイトルとは裏腹に、【オートパイロット機能】を効率よく使うための連載を開始ッ！

【オートパイロット機能】の基本性質を知ろう！

自分が操作しなくても、全自動で移動・ロックオンをしてくれる【オートパイロット機能】。ユニット数が3機を超えると、全ユニットを完全に操作するのは至難の業。フラットパネル上も混乱し、とっさの行動に支障が生じてしまう。そんな盤上の交通渋滞を緩和してくれるのが、このカードのステキなところ。戦術の主軸には据えられないが、支援ユニットとしては抜群の働きを見せてくれるので、コストに余裕があれば部隊に入れておきたい。

【オートパイロット機能】のAIは、普通のパイロットのように経験値を獲得して成長する……ということは無いが、レベルの高いCPUと戦えば、部隊で使用するAIの性能は引き上げられるのだ！　だが、逆に低いレベルのCPUと戦うと、AIの性能はレベルダウンしてしまうので気を付けておこう。



オート機体に攻撃をさせるには、プレイヤーが攻撃実行ボタンを押す必要があるのだ！



戦闘後、オート機体には経験値が入らない（右下）。レベルの高いCPUと戦って育てよう。

今月の掟

「AIを成長させたいなら強いCPUと戦え！」

レベル30以上のCPUと戦えば、その性能は顕著に変化する。対人戦で高いレベルのAIを投入したいなら、事前にレベルの高いCPUと戦ってレベルを維持しておこう！　なお、対人戦で対戦する相手のAIのレベルは、自部隊のAIに影響を及ぼすことは無い。

GCBひみつダイアリー
～age伍長 編～

地球連邦軍士官であったage伍長。しかし、どーにもユニットの編成がワンパターンになりがち。そんな彼が取った選択肢は……？

[3月×日　亡命決行！]

さすがに長く遊んでいると、ジオン公国軍のカードが着実にそろってくるもの。……っていうか、連邦軍のレア版メカとかパイロットとか、マジ出ない。【シャア専用ゲルググ】とか【ジオング】とかを次々と引いてしまう。というわけで（どういうわけ？）、ついにジオン公国に亡命を決行！

[3月△日　キマイラ隊結成]

さて、亡命してから【アイナ・サハリン】とか使いながら遊んでたわけだが、いまいちしっくりこない。もっと対戦相手や見ている人が、思わずニヤリとする編成にしたくなるものだ。

せっかく亡命したのに……。ん？　亡命？　そうだ！　亡命といえば彼、そう【トーマス・クルツ】！　そしてクルツといえば「キマイラ隊」！

【ジョニー・ライデン】に比べるとクルツも【ジェラルド・サカイ】も使っているプレイヤーが少なく、この三人の編成ともなるとさらに少数派。MSVの好きな人も喜んでくれそうだし、これでいくしか！

つか、とても家族のために亡命したとは思えないクルツの言動がステキ過ぎ（笑）。

[4月○日　ジオン公国の仕様？]

「当たらなければどうということはない」というわけで、小隊員全員に【オプションブースター】を装備させ、高い機動力で相手のロックオンを外してかく乱するという狙いで編成。しかし、機動重視で強引に接近するものだから、「接近→サカイが集中攻撃を受ける→瞬殺」という流れもちょくちょく見掛けるように……。

ジオン軍でプレイしているとプレイスタイルや言動が妙に強気になるのは仕様か、と疑ってしまう今日このごろでした。

今月の収穫！



GCB作戦書　**質問受け付け中!**:MS-06Zは「GCB」では【サイコミュ・システム試験用ザク】ですが、「GNO2」では"サイコミュ試験用ザク"になっており、ガンプラでは"Zザク"として売られてたりと、一体どれが正式名称として正しいのママン!?　とかいう我輩たちが答え辛い質問ではなく、ゲーム内容に関した質問を受け付け中であります。必ず巻末アンケートハガキの自由欄に書いて送ってケロ！

三国志大戦 全国大会終了！

覇業への道 ～雄飛の刻～

決勝大会リポート

三国志大戦™ SANGOKUSHI TAISEN 乱世の群狼

去る3月21日、『三国志大戦』稼動から1年を数えんとするその日に、最強の君主が誕生した！ 『三国志大戦』最大の全国大会「覇業への道～雄飛の刻～」、その決勝大会の模様を報告しよう！

三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.12)

■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

 Text:カイゼルちくわ 協力:村雨、fan114
本記事はVer.1.12を元に構成しています。

とうとう……

この日が来てしまった。白熱した各地の予選をくぐり抜けた君主が一堂に会する決勝大会。最強君主の誕生を見届けるべく、全国各地の三国ちゃんたちが、朝早くから会場前に集結!!



11時30分開場というスケジュールでありながら、8時の時点で既に数十人が列を作っているというこの気合いの入りよう。試合を見る方にも、試合に出る猛者たち以上に気合いが必要ということなのだろうか？ 実際、大会会場となるホールに入れたのは、早い時間から並び続けた人たちのみであった。

さらに観客のみかと思われていたこの行列の中には、意外な伏兵が多数存在していた……。

既に長蛇の列が！



栄斗氏を発見!!

こっそりと行列の中に、一般観客に交ざってあの全国ランキング1位の「栄斗」氏が居ました！



さすが最有名プレイヤー！ファンにサインを求められている姿を発見。この後大変なことに……。

サインの大攻勢！



サインを求める観客だけで、入場待ちとは別の行列が！ 入場直前まで、行列は絶えなかった。

実はこのほかにも「全武将が○○」氏、「荀鎧STO」氏をはじめ、名だたる出場選手が行列の中にこっそり潜んでいた。出場選手は並ばなくても会場には問答無用で入れるはずなのだが、なぜ朝から並んだのかは、彼ら自身にしか分からない謎である……。

ちなみに本誌記事にも多大な協力をしていただいている「fan114」氏をはじめ、「ぱちろ～3」氏などといった有名覇王勢はかなり時間ギリギリになって登場。これもまた覇王の余裕なのか!?



「fan114」氏(左)、「初志完徹5」氏(中央前)、「栄斗」氏(中央後ろ)、「ノイ」氏(右)の豪華集合写真。開場直前でも余裕が？

来場者数は……

開場時間には400人を超え、まだなお増え続けているという事態に！ 幾度も間を詰める観客整理を行なったものの、会場ホールの収容人数は完全にオーバーしており、入り切れなかった人はロビーの特設モニターで会場内の模様を観戦することとなった。

ちなみにそのロビーでは、『三国志大戦』携帯ストラップ付きコカコーラが完売御礼に……。



詰めても入り切らない観客数！ 会場は人の多さと興奮で、始終大変な熱気に包まれていた。

まるでワラワラデッキ!!



ロビーにまで溢れた観客の群れ。先行販売のコカコーラは、飛ぶような勢いで売れたという。

激戦を制したのは？

大勢の観客が見守る中、ついに開幕となった決勝大会。総勢31名の出場選手の中から、勝者と敗者が次々と容赦無く振り分けられていく激戦の果て、最後に栄光をつかんだ覇者は……。



優勝は東北の若獅子 荀銀STO

有名覇王をはじめとする、強豪プレイヤーひしめく雄飛の刻全国決勝大会を制したのは、東北の若き覇王「荀銀STO」！ 優勝から二日、どのような心境か聞いてみた。

――大会で印象に残った試合は？

荀銀STO 第1試合の彩兎さんとの対戦です。店舗大会とかでも対戦はしていたんですけど、やっぱり強くて……大会の中で一番危なかった試合だったかもしれません（笑）。特に1回戦や2回戦は緊張のあまり、手が全然動かなかったですからね。

――「この人負けてくれて助かった！」という人は？

荀銀STO 「fan114」さんですね。

――その「fan114」さんを倒した「食べれません」さんとは対戦しましたが、印象はどうでした？

荀銀STO やっぱり、先に同じ甘皇后デッキを使うカシスさんとの試合を見て、使う兵法が分かっていたのでかなり有利に戦えましたね。正直、ラッキーでした。

――では、優勝できるという感覚がつかめたのはいつ？

荀銀STO それは、1回戦を通った時ですね。もう、最後まで行くしか無いだろうと思いました（笑）。

――自分以外の人が優勝するとしたら、だれになると予想していましたか？

荀銀STO 優勝予想クイズには、「うーたん」さんと書きました。なので決勝では、勝っても負けてもいい！ とか思っていたりしました（笑）。普段の全国対戦ではあまり勝てていなかったんですよ。でもこの大会のように、相手のデッキが分かっているなら連環の法で対応できるので、これも助かりました。

――今回「大軍師」という称号を手にしたわけですが、受け取った時の感想は？

荀銀STO ……正直なところは、あんまりカッコよくないかなぁと（笑）。

――全国制覇の次なる目標は？

荀銀STO 南東北限定の大会、「銀狼杯」ですね。そこでまた他の強豪プレイヤーたちに会えるのが楽しみです。

――その大会で一番のライバルになりそうなプレイヤーはだれですか？

荀銀STO 「龍都」さんです。この大会のエリア予選での、リベンジ戦になりますから！ 次は絶対勝ちたいです。

――大軍師として、読者の皆さんに言っておきたい一言などありましたらどうぞ！

荀銀STO 【UC】甘皇后は最強です！





対戦は、公平を期すため、ついたてで仕切り、プレイヤーはヘッドホンで自分側の音しか聞こえない状態でのプレイ。

1回戦は緊張のためか「彩兎」覇王に追い詰められる場面もしばしば。しかし2回戦以降は「ぱちろ～3」、「食べれません」、「うーたん」といった強豪を相手にしながらも、落ち着いた立ち回りで相手を完封！ その安定した戦いぶりは、風格さえ感じさせた。



当日に行なわれた「優勝者予想」の投票では、21票の投票があったとはいえ、本命からはほど遠いところに居た。ダークホース的な位置から、甘皇后デッキで快進撃を続けた「荀銀STO」。決勝戦の相手は今が旬の暴虐デッキを駆る「うーたん（リリス）」。決勝戦でも「荀銀STO」の落ち着いた立ち回りは変わらず、危なげない戦いを展開し「大軍師」の称号を手にした。予断だが、「荀銀STO」はやる気があり過ぎて、朝の8時30分頃から並んでいたとのこと（開場は11時30分！）。





大軍師ノ思考
覇ヲ成ス者
荀銀STO











デッキについて聞いてみた!

——あらためて、優勝おめでとうございます。

荀銀STO　ありがとうございます。

——大会では甘皇后デッキを使っていますが、今までどのようなデッキを使ってきましたか?

荀銀STO　覇王デッキと許褚·荀彧デッキを使っていました。昨年の9月辺りから甘皇后デッキを使うようになったんです。

——このデッキを使っていると、楽に戦えるデッキというのはありますか?

荀銀STO　Ver.1.003の悲哀と天啓デッキは結構楽でした。

——逆に対戦していてきついデッキは?

荀銀STO　Ver.1.11のころにはやった【SR2】劉備の奮起デッキとか、【SR】劉備の大徳がきついですね。反計の届かない場所から号令をかけられてしまうと武力負けしてしまいます。

——しかし、奮起劉備も弱体化しましたし、今はさほど苦手なデッキは無いのでは?

荀銀STO　いえ、やはり【R】周瑜と【SR】董卓がライバルです。相手のデッキが分かっているなら董卓は対策を立てやすいですが、周瑜はやはり手強いです。

——相手に周瑜が居た場合、どのように対処しますか?

荀銀STO　【UC】程昱をステルス(伏兵状態)のままで少しずつ押し上げていって、士気が9たまってから踊り始めます。その後、相手の「赤壁の大火」をステルス反計するのが基本です。程昱を伏兵のままにして、相手に反計のプレッシャーを常に与えていきます。

——対戦中に一番気持ちいい瞬間は、どんなときでしょうか?

荀銀STO　うまく舞えたときですね。状況的に「詰んだ!」と思えるときが最高です。

——確かに、踊られると火計でもないとどうしようもない状況もありますしね(笑)。ではその踊るタイミングは、どのような基準で決めていますか?

荀銀STO　士気がたまったらすぐに踊るのと、士気を9ためて反計を使えるようにしてから踊るという2種類が主です。これは相手が反計しなければならない計略を持っているかで決めます。

——好きな地形はありますか?

荀銀STO　平地の方が好きですね。【SR】馬超がフルに動けますし、逆に荒れ地や森があると配置をミスするとかなりきついですから。

——これは意外ですね。悪地形の方が甘皇后は守りやすいとばかり思っていましたが……。

荀銀STO　地形のおかげで守りやすいのは悲哀の【SR】甄皇后くらいだと思いますよ。

——今回の優勝デッキということで、このデッキを使う人も増えてくると思うのですが、それについてはどう思われます?

荀銀STO　いや、自分とマッチするなら全然問題無いですよ。負ける気はしないです(笑)。

——おお、力強いお言葉(笑)。では、このデッキを使う人へのアドバイスをお願いします。

荀銀STO　序盤は相手をうまくさばいて、柵を壊されないようにしっかり守ってから舞う、というのが基本だと思います。

——多少攻城されても、柵を守る方が重要なんですか?

荀銀STO　それはもう、柵の方が大事ですね。柵は武将コスト3ぐらいありますよ(笑)。

——3ですか⁉(汗)　では、守りから攻めに転じるのに基準にしているものなどはありますか?

荀銀STO　カウント数はあまり気にしないで、士気の量で判断することが多いです。士気が9たまれば踊りますし、士気が6くらいたまった時点で相手の【R】周瑜などの厄介な武将が倒せたときなどは、もう「詰み」ですね。

——では、柵を壊され舞った甘皇后が撤退させられた状態から、逆転するというのは……?

荀銀STO　いや、それはもうほぼ無理です(笑)。相手が士気を使い切ってくれたならまだ持ち直せますが……序盤城ゲージを7割持っていかれたとしても、柵と甘皇后さえ守れれば逆転できます。

——では、負ける場合に多いパターンは?

荀銀STO　相手の全体強化を反計できなくてやられるというのが多いですね。火計なら士気を7使ってそれっきりなんですが、全体強化だと再起を使って止めに出てもまだ強化の効果が残っている場合が多いですから。

——なるほど、だから反計しにくい大徳が苦手と。

荀銀STO　ですね。あと苦手というと、弓中心のデッキは嫌いです。麻痺矢デッキとかかなりムリですね(笑)。あと、飛天デッキも足が速くて、馬超などで武将を倒そうとしてもすぐに逃げられたりするのがきついんですよ。



大軍師の人となりに迫る!

――では、ここからは大軍師のことをいろいろと暴かせていただきます(笑)。まず君主名の由来はどのようなところから?

荀銀STO　実は「荀銀」はお任せで出てきた名前なんです。

――本当に奇跡的な名前ですよね。この名前になったから、荀彧と馬超を使ったとか……?

荀銀STO　……そういうことにしておいてもいいんですかね?(笑)

――やっぱり、たまたまなんですね(笑)。

荀銀STO　たまたま出てきた「荀銀」に、プロレス技のSTO(スペース・トルネード・オガワ)をこれも何となく付けたんです。

――では、『三国志大戦』を始めたきっかけは?

荀銀STO　昨年の3月に仙台へ出かけた時に、ヒマだったのでたまたま寄ったゲームセンターで人混みができていたので、やってみようかな~と思ったのがきっかけです。

――ほぼ稼動当初からプレイしていたわけですね。『三国志大戦』以前にプレイしていたアーケードゲームなどはありましたか?

荀銀STO　『湾岸MIDNIGHT』(バンダイナムコゲームス)とか、かなりやり込んでました。

――なるほど、新たな出身者ができましたね。ドライブゲーム出身者(笑)。

荀銀STO　最終コーナーの駆け引きとか、結構レースゲームも読み合いが熱いんですよ(笑)。

――これまでの過程で、うまくなるために一番重要だったと思うのはどういった点でしょうか?

荀銀STO　うまい人のプレイを見ることだと思います。自分の場合は周りにそういった人が少なかったので、ほとんど独学で頂上決戦のリプレイなどを研究してました。

――覇王から都督、大軍師と駆け上がってきたわけですが、その間に「壁」を感じた時期はありましたか?

荀銀STO　二品と一品の間でかなり感じました。反計の精度が上がって安定するまでは、なかなか上には上がれなかったですよ。

――では、『三国志大戦』で個人的にライバル意識を持っている人はいますか?

荀銀STO　やっぱり龍都さんですね。しつこいようですけど、エリア大会で負けたのが悔しくて……。全国大会では決勝で当たるとばかり思ってたんですけどね。

――『三国志大戦』で好きな武将、嫌いな武将は?

荀銀STO　【UC】甘皇后です。嫌いな武将は……【R】周瑜と【SR】董卓です(笑)。

――分かりやすい!(笑)それでは、『三国志大戦』で強い人に共通する特徴を挙げるとしたら、どのような点ですか?

荀銀STO　連続突撃などのテクニックが、うまい人はやっぱり違います。あと、やり込んでいる人はそれ相応に強いですね。生活の大部分を削って、お金をつぎ込んでいる人が(笑)。

――ちなみに、ご自身は費用をどのように捻出してますか?

荀銀STO　アルバイトをやって、それを全額『三国志大戦』につぎ込んでいます。『三国志大戦』が無かったら多分、バイトしてないですよ(笑)。それでもかなり厳しいので、1試合たりとも手を抜けないですね。

――情熱が違いますね(笑)。では逆に、弱い人の特徴というのは?

荀銀STO　計略を使うタイミングですかね。普通に耐えられるような状況で、使えるから使ってしまうというような計略の使い方はかなりまずいですね。

こういった点は人に教えてもらうのが一番早いし、分かりやすいと思います。人に教えてもらわないと、まずかった点などは自分では気が付かないものが多いですしね。

――それではそろそろシメに入るとして、大会で応援してくれた人たちにメッセージをお願いします。

荀銀STO　優勝予想クイズでは21人もの人に名前を書いてもらったようで、本当に応援ありがとうございます!

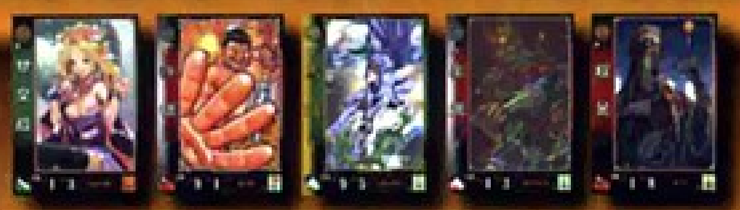
――では最後に、荀銀STOさんにとって『三国志大戦』とは何でしょう?

荀銀STO　「楽しいゲーム」です。出会わなかったら、ずっと『湾岸MIDNIGHT』やってましたね多分(笑)。

――本日はありがとうございました。

(敬称略　3月23日　エンターブレインにて)

大軍師の布陣



――デッキの各武将の役割についてお聞きします。まず【UC】甘皇后なのですが……。

荀銀STO　開幕は柵を壊したり伏兵を踏んだり、壁突撃の壁になるなどといった役目です。士気がたまったら、相手が神速などの騎兵メインのデッキなら7たまるとすぐに踊り出します。【R】周瑜などが相手に居て反計が必要なときは、もちろん士気が9たまってから踊ります。

――アタッカーの【SR】馬超の役割は?

荀銀STO　序盤はひたすら柵を守ります。これは【R】許褚も同じですね。【R】楽進はそれと同時に、柵と逆サイドの方に来た敵の攻城を止めたり、けん制のために攻城に向かうように匂わせたりしますが、序盤は守り一辺倒が基本です。

――【UC】程昱には甘皇后が踊るまで、どのような動きをさせますか?

荀銀STO　ひたすら伏兵のまま、柵の内側に潜んでいます。舞ってからは前に出て、踏まれて伏兵を解除したら反計の範囲を生かして、戦線を押し上げていきます。

――ほかの武将は、甘皇后が舞ってからはどのように役割を変えるのでしょうか?

荀銀STO　攻城役は、楽進が基本ですね。許褚が後ろで槍を出して、【SR】呂姫の突撃などに備えます。無敵槍は常に出している状態ですね。

馬超は守りの際には自城突撃をメインに、士気が7たまったら「白銀の獅子」で敵の全滅を狙います。甘皇后を倒しに来た敵が居たら、即座に戻って対処できるのが強いですね。

敵の数を減らせたら、場合によっては許褚も敵城に張り付いて、程昱の槍だけで相手をけん制します。ここまで流れが運べれば、ほぼ勝ちパターンですね。

――反計持ち武将は【R】荀彧よりも、今は【UC】程昱の方がメインですか?

荀銀STO　そうですね、伏兵なので序盤が守りやすい上に、槍兵ということで騎兵メインのデッキに強いのが大きいですね。少し前までは「全軍突撃」デッキがかなり多かったのと、いろいろ試してみて荀彧よりも程昱の方が安定すると思いました。騎兵や槍兵と同時に相手をガン見するのは大変ですしね(笑)。ただ、【R】周瑜や「落雷」を持つ【R】徐庶などに対抗するなら、程昱よりも荀彧の方がいいと思います。

――ではまとめとして、このデッキを使う上での三か条のようなものを挙げてもらえますか?(笑)

荀銀STO　それだと第一はやっぱり「攻城より柵を壊されるな」ですね(笑)。あとは「攻城は基本楽進で」、「程昱は柵の中に居て暴かれるな」といったところでしょうか。

三国志大戦 全国大会 覇業への道 ～雄飛の刻～　大会結果

地雷王（九州エリア1位）
【SR】董卓、【SR】呂姫、【SR】華佗、【C】張梁、【UC】周倉（他）、【C】蔡邕、【C】侯成、【UC】皇甫嵩

ぽてと（中国エリア3位）
【UC】小喬、【SR】孫権、【R】周泰、【UC】程普、【C】虞翻、【R】呉国太、【R】孫策

おかし♂♂♂（東海エリア3位）
【SR】董卓、【SR】呂姫、【R】許褚、【R】荀彧、【UC】程昱、【R】楽進、【C】曹植、【C】蔡邕

Shin（東海エリア2位）
【SR】張遼、【SR】龐徳、【SR】賈詡、【R】楽進、【UC】曹仁、【SR】甄皇后、【SR】蔡文姫、【SR】甄洛

彩兎（北東北エリア3位）
【R】馬超、【SR】龐徳、【R】姜維、【C】陳羣、【UC】蔡文姫、【R】楽進、【C】蔡瑁、【R】荀彧

荀銀STO（南東北エリア2位）
【UC】甘皇后、【SR】馬超、【R】許褚、【UC】程昱、【R】楽進、【R】荀彧

ぱちろ～3（関西Bエリア2位）
【R】呂布、【SR】董卓、【UC】高順、【SR】呂姫、【C】蔡邕、【C】侯成、【R】鄒

うきん（九州エリア2位）
【C】蒯越、【SR】賈詡、【R】楽進、【C】蔡瑁、【R】荀彧、【SR】甄皇后、【UC】程昱、【C】邢道栄、【UC】周倉（他）、【C】張梁、【C】劉表

兇虚（中国エリア1位）
【SR】劉備、【R】黄忠、【UC】張飛、【R】馬超、【R】龐統、【C】夏侯月姫、【C】張松

食べれません（東海エリア1位）
【SR】呂姫、【C】郭皇后、【R】荀彧、【R】張遼、【R】許褚、【UC】程昱、【C】曹植、【UC】李儒

fan114（関東Bエリア2位）
【SR】張遼、【SR】龐徳、【SR】賈詡、【R】許褚、【UC2】曹洪、【C】蔡瑁

初志完徹5（関東Aエリア1位）
【R】馬超（涼）、【R】華雄、【SR】呂姫、【C】侯成、【C】蔡邕、【R】張遼、【C】馬鉄＆馬休

趙ちゃん（北海道エリア1位）
【SR】呉夫人、【R】周瑜、【R】孫堅、【R】孫策、【R】呉国太、【R】太史慈、【R】龐統

たろう（九州エリア3位）
【C】王平、【R】黄忠、【C】張松、【R】馬超、【SR】龐統、【R】魏延、【SR2】劉備

葵（中国エリア2位）
【C】張梁、【UC】周倉（他）、【C】丁奉、【C】朱桓、【C】呂範、【R】太史慈、【C】邢道栄、【C】劉表、【C】張松

カシス（関西Bエリア1位）
【UC】甘皇后、【SR】馬超、【R】許褚、【R】楽進、【R】荀彧、【UC】程昱、【C】陳羣、【C】蒯越

優勝

龍都（南東北エリア1位）
【SR】甄皇后、【R】楽進、【R】荀彧、【UC】程昱、【UC】周倉（他）、【C】蒯越、【C】蔡瑁、【C】邢道栄、【C】張梁、【C】劉表、【C】曹昂

全武将が〇〇（関東Aエリア3位）
【R】孫堅、【UC】劉備、【R】田豊、【SR】呉夫人、【R】呉国太、【SR】甄洛、【UC】沮授、【C】高覧、【C】審配

怒号層圏（四国エリア1位）
※不参加

猫ミミ蔡文姫（北東北エリア1位）
【SR】呉夫人、【R】孫堅、【R】孫策、【R】周瑜、【SR】蔡文姫、【UC】蔡文姫、【C】蔡邕

オズマンウジ（関東Bエリア1位）
【R】馬超（涼）、【R】華雄、【SR】呂姫、【C】侯成、【C】蔡邕、【EX】張遼、【C】馬鉄＆馬休

伏犠（関東Aエリア2位）
【SR】張遼、【UC】司馬懿、【SR】龐徳、【R】楽進、【C】劉曄、【SR】賈詡、【UC】曹仁

うーたん（関西Aエリア1位）　※君主名は「リリス（覇王）」
【R】華雄、【R】荀彧、【SR】董卓、【UC】典韋、【UC】程昱、【C】曹植、【UC】高順

！邑♪（東海エリア4位）
【SR】張遼、【SR】龐徳、【SR】賈詡、【R】楽進、【UC】曹仁、【UC】司馬懿、【UC2】曹洪

マスヲ（関西Aエリア3位）
【SR】董卓、【SR】呂姫、【R】李典、【UC】典韋、【UC】程昱、【C】蔡瑁、【R】華雄

♪王異♪（関東Bエリア3位）
【SR】董卓、【SR】呂姫、【R】楽進、【R】許褚、【C】陳羣、【UC】程昱、【R】鄒、【SR】蔡文姫

ごったがえし（関東Bエリア3位）
【C】蒯越、【R】楽進、【R】荀彧、【R】顔良、【R】田豊、【UC】劉備、【C】蔡瑁、【UC】程昱、【C】審配

えぐぜ（関東Aエリア3位）
【UC】甘皇后、【C】蔡邕、【R】張遼、【UC】張飛、【R2】関羽、【R】王異、【R】陳宮

アイバーソン（関東Bエリア3位）
【R】陸遜、【R】太史慈、【R】孫策、【R】呉国太、【C】闞沢、【R】孫堅、【C】虞翻

ノイ（北海道エリア2位）
【R】許褚、【UC】典韋、【C】陳羣、【R】荀彧、【R】郭嘉

MABUI♪（関西Aエリア2位）
【SR】董卓、【UC】典韋、【R】華雄、【UC】程昱、【R】荀彧、【C】曹植、【UC】龐徳

栄斗（特別招待選手枠）
【SR】曹操、【SR】龐徳、【SR】賈詡、【R】楽進、【UC】程昱

注目試合ピックアップ！

荀銀STO 対 食べれません

開幕直後はお互いにらみ合いとなったが、その間に食べれません軍は2部隊の弓兵で攻撃を加える。対する荀銀STO軍は、弓攻撃を甘皇后が引き付けた後帰城。そこからが衝突開始。その直後食べれません軍の郭皇后が一騎打ちに敗れ撤退し、残り70カウントを切ったところで荀銀STO軍の楽進が、主戦場となっていた自軍防柵前とは逆サイドから攻め上がる。ここで荀銀STO軍は、荀彧の反計が届かない状況を見逃さず「回復の舞い」を発動した。

食べれません軍は呂姫を防柵＆甘皇后に向かわせるが、伏兵の程昱を踏んでしまい撤退。さらに許褚が荀銀STO軍の許褚と馬超に挟まれ撤退。張遼が「人馬一体」で対抗するも、甘皇后を倒す戦力となる武将がその場に居ない状況かつ、兵法が再起ではなく増援であるため、荀銀STO軍の進撃を止められず、程昱の「反計」に守られたマウント状態となる。郭皇后の「弱体化の小計」を反計した直後の残41カウント、食べれません軍は「天下無双・改」を発動するも、程昱の槍にサポートされた馬超の「白銀の獅子」の前にあえなく撤退。そのまま荀銀STO軍が完封し、落城勝ちをもぎ取った。



効果時間が短くなったとはいえ、「白銀の獅子」の爆発力は十分な破壊力を見せる。この戦いは荀銀STO氏の理想的な流れの試合となった。

ハイライト



実は甘皇后が舞った直後、荀銀STO軍の士気は2に満たず、反計は不可能だったのだが、郭皇后が撤退した状況では呂姫のみが甘皇后を倒すカギであり、「反計」に頼らずとも呂姫が程昱の居る防柵前に突っ込んでくることは予定調和ともいえる状況だった。この流れの組み立て方もまた、「大軍師」の強さなのだろう。

fan114 対 初志完徹5

全軍突撃デッキを使う騎馬単デッキの第一人者初志完徹5氏に対して、fan114氏はバージョンアップによりかなり弱体化したといわれる氏の代名詞デッキ、魏4枚デッキで登場。fan114氏の姿勢に会場は一気に盛り上がる。その勢いに押されるかのごとく開幕直後、許褚を中心にしてfan114軍が押しまくる。初志完徹5軍の騎兵も応戦するが、騎兵に守られた許褚の無敵槍に手の出しようが無く後退を余儀無くされていく。そして残り70カウントの時点で初志完徹5軍が「再起の法」を使うも、許褚の槍マウントに守られた張遼と龐徳の「特攻戦法」による二重城門攻城が決まる。

その後初志完徹5軍もカウンターで華雄が城門への攻城を決めるが、序盤のリードを覆すことができず、「全軍突撃」や「天下無双・改」を使ってのカウンターや攻め上がりも、fan114軍の、倒すためではなく生き残るための「神速の大攻勢」や「神速の大号令」を用いた巧みな立ち回りでかわされてしまう。残り20カウントを切ったところで、「天下無双・改」で許褚を倒して最後のカウンター攻城に向かった呂姫が、馬超のサポートを背に城門へ一撃を入れるも、自城突撃と「離間の計」の前に散り、そのまま時間切れまで序盤のリードを守り切ったfan114軍の勝利となった。



fan114軍の伏兵を暴けず城門まで近付けてしまった初志完徹5軍。この攻勢には神速の雄も抗し切れなかった。

ハイライト



試合を決定付けたのは序盤の猛攻だったが、fan114氏が始終見せた守りの技も特筆に価する。許褚が自陣に居る状況で攻め上がったfan114軍の騎兵3部隊に対して、カウンターを狙い「全軍突撃」を発動した初志完徹5軍に対し、「神速の大攻勢」を使いつつ買罰を捨て駒として敵の足止めに使い後退していた点や、すべての計略を的確な場面で使っていた状況判断力、流れの運び方は見事の一言。また兵力が数ドットの張遼で連続突撃を決めるなど、その操作精度も神掛かっていた。

全武将が○○ 対 龍都

全武将が○○軍は6枚デッキ、対する龍都軍は8枚デッキと、大軍同士のぶつかり合いとなったこの試合。序盤はやや後方に陣を敷いた全武将が○○軍に対して、龍都軍が伏兵の田豊を荀彧で暴いた勢いに乗って攻め上がる展開となったが、前線を支えるキー武将である張梁が劉備との一騎討ちの末に撤退。また、張梁を壁役にして劉備に突撃しようとしていた楽進が逆に迎撃を取られ、やむなく後退。これを機に全武将が○○軍が「天啓の幻」でカウンターを狙うも、これを龍都軍がきっちり反計。両軍とも全軍城へ後退しての仕切り直しとなった。

残り55カウントを切ったところで両軍ともに打って出たところから、試合は急展開を見せる。「隙無き攻勢」で攻める全武将が○○軍に対し、龍都軍が「悲哀の舞い」を発動しつつ「連環の法」で迎え撃つが、全武将が○○軍側は全滅覚悟で押し切って相手の足並みを崩し、「再起の法」を発動。残り30カウントのところで、再び「隙無き攻勢」で押し寄せた全武将が○○軍を龍都軍は「連環の小計」で足止めするが、全武将が○○軍は「賢母の助け」で戦線を支え、きわどいところで甄皇后を弓攻撃で撃破！　その勢いのままに龍都軍を押し返し、「天啓の幻」がかかった4部隊の攻城で一気に落城させた。



周倉の城門への攻城にも、慌てず甄洛の弓攻撃だけで対処し切るなど、全武将が○○氏の用兵が冴え渡った。

ハイライト



試合終盤に舞っていた甄皇后が撃破された瞬間、会場全体からは大きな歓声が上がった。これは「隙無き攻勢」と「賢母の助け」で武力が上がった劉備と甄洛に守られ、戦場端の絶妙な位置から呉夫人が甄皇后を射ていたことに、大画面で試合を見ていても気が付かなかった人が多かったという何よりの証拠だ。それほどまでに巧妙に呉夫人を動かしつつ、「連環の小計」と「悲哀の舞い」に耐え切ったこの用兵術こそ、全武将が○○の真骨頂といえるだろう。

伏犠 対 オズマソウジ

神速対全突、二大騎兵単デッキの対決は、全部隊が突撃状態を維持したにらみ合いから始まる。しかし司馬懿の伏兵攻撃で馬超が帰城したところから全面衝突に移行してゆく。その矢先に伏犠軍の龐徳が呂姫との一騎討ちに敗北。伏犠軍は槍を盾にしつつ残りの武将を引き上げ、そこからカウンターを狙いにいくも、先行し過ぎた張遼が集中突撃で撤退し、このスキに味方騎兵のサポートでオズマソウジ軍の華雄が城壁に攻城を決めた。

しかし残り35カウントを切ったところで、流れは急変する。守りに入ったオズマソウジ軍の蔡邕が「封印の計」を放つが、伏犠軍もほぼ同時に「神速の大号令」を放っており、「封印の計」にカットインする形で号令が発動！　これに対しオズマソウジ軍は「全軍突撃」を発動するも、にらみ合いで計略の時間切れを狙われ、しかもここで華雄と侯成が戦場の反対側に孤立してしまう。そこで発動した伏犠軍の「連環の法」には「神速の大攻勢」で対抗したが、孤立した側の部隊は「雲散霧消の計」の格好の的になり、これを防ぐべく放たれた「封印の計」に、またもカットインで計略が発動！　蔡邕は単独で攻城に向かうもこの計略が決定打となり、残りカウント1で楽進の逆転攻城が城門に突き刺さって勝負あり。



蔡邕に城ゲージを削られつつも、押し通した一撃で逆転。大会中最も劇的な瞬間だったかもしれない。

ハイライト



両者がほぼ同時に計略を発動することで起こる、計略のカットイン発動。全国対戦でもごくたまに起こる現象だが、この試合では2回も、しかもあまりにも決定的な場面で起こった。それは騎兵デッキを操る両者の、鋭い判断力と反射速度がぶつかり合った結果起きた現象だった。お互い相手の手の内を読み、コンマ1秒の反応の差がその明暗を分けたこの試合こそ、神速を誇る騎兵デッキ同士ならではの名勝負だったといえるだろう。両名には惜しみない賛辞を贈りたい。

大会テクニック紹介

稼動から丸1年がたち、その集大成ともいえる本大会ではこの1年間、プレイヤーたちの間で磨かれ続けてきたあらゆるテクニックが駆使され、勝敗に大きな影響を与えていた。数え切れないほどの対戦の中で体に染み込ませてきた上級プレイヤーたちのこれらの妙技は、もはや芸術と称しても過言ではない領域に達している。

そこでここでは、大会の中で見られたそれらの妙技を、1年間の『三国志大戦』の歴史と共に考察してみた。『2』での新たな技の誕生に期待しつつ、その輝かしい軌跡を振り返ってみよう。

弓の射程距離

一歩間違えれば何もせずに立ち往生するはめになるが、弓兵を射程距離ギリギリに配置することで、弓兵に無駄な移動をさせずに最大効率で運用する技術は、まさに対戦を重ねて「体で覚える」ことが必須となる。

全武将が○○氏やノイ氏など、低武力弓兵の使い手たちが大会中に見せてくれた、絶妙な弓兵の配置。そこには攻城する敵兵を妨害し、それが完了すると即座に前線の支援に回るという、弓兵の理想型が示されていた。

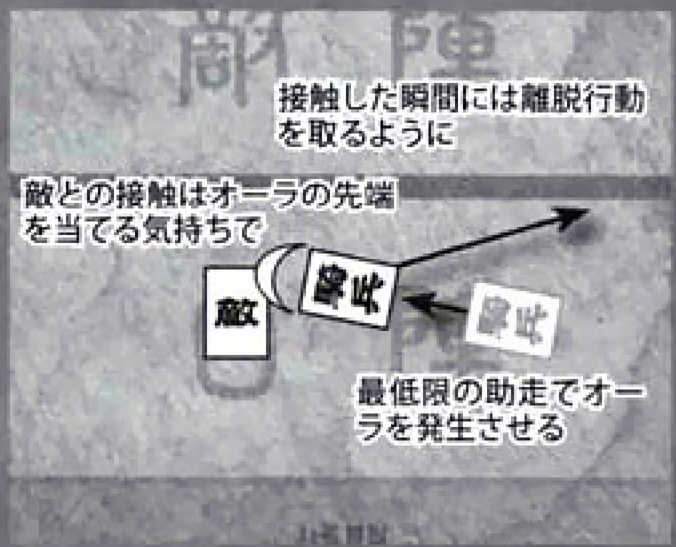


左上に注目。この距離でも攻城に入った敵兵に、戦場中央付近からの弓攻撃が届くのだ。

突撃の精度

騎兵最大の攻撃方法である連続突撃は、稼動当初から1年間、常に対戦での瞬間最大攻撃力として活躍を続けた。昨今のバージョンアップでは騎兵の助走速度が落ちることで弱体化が見られたが、それも完璧な精度の連続突撃の前には些細な問題でしかなかったようだ。

敵兵に触れるか触れないかのところで騎兵を切り返し、突撃を当てつつも乱戦状態にはならないという連続突撃の理想を、数体の騎兵やほかの部隊を操りながら行なうことの難しさはいうまでも無い。だが決勝大会出場者はみなこの技術を当然のように身に着けており、それが強者として当然の条件なのだと納得させてくれた。



連続突撃をしたいなら、突撃後に乱戦になるほど深く突撃してはだめだ。突撃が触れた瞬間にはカードを引き返すぐらいの気持ちで居よう。



紙一重の差で突撃と迎撃が入れ替わるのが上級者同士の戦い。fan114氏といえども、大事な場面で迎撃を受けて……。

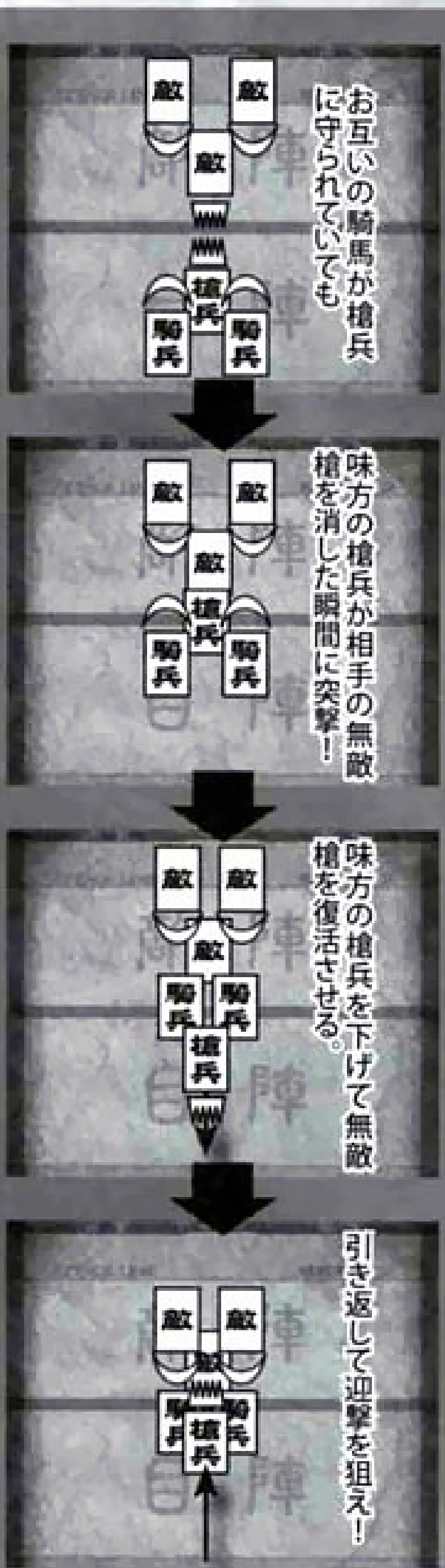
戦線の押し上げ

最近のバージョンアップによって出城速度が低下したことで、相手をけん制しつつ戦線を押し上げ、相手を城付近に追い込む戦法が今の主流となり、大会でも押し切られて勝敗が決するケースが多々あった。

特に【R】許褚などの高武力槍兵を騎兵の突撃で守りつつ、戦線を強引に押し上げるパターンは常とう手段となっていた。右図のように無敵槍を消しにきた敵兵に突撃し、そこに突撃を仕掛けてくる敵騎兵に対して、突撃を終えた騎兵を壁にして槍兵が下がり無敵槍を復活させるという陣形には、ほとんど死角が無かった。



まるで槍兵が突撃オーラをまとっているかのような陣形。計略や兵法の助け無しで手を出すのは自殺行為だ。



兵法の使いどころ

対戦中1回しか使えないため、どうしても出し渋ってしまう兵法だが、大会出場者のほとんどは「ここだ!」という場面では惜しまず兵法を使っていた。押し切れると判断した状況での攻撃的な再起の法や連環の法、相手の「暴虐なる覇道」に合わせて使う連環の法など、そのどれもが試合の流れを決定付ける要因となった。

特にShin氏の神速の大攻勢を使うタイミングには、だれもが驚かされたことだろう。開幕直後であってもためらわず機を見て一気に攻勢に出る、まさに「兵法は神速を尊ぶ」と言わんばかりのShin氏の神速ぶりに、大会会場の観客も大歓声を贈っていた。



開幕直後、程昱を倒した上に【SR】賈詡の伏兵攻撃で許褚を撃破したShin氏。相手の槍兵が一人も居なくなったと見るや……、



ここぞとばかりに神速の大攻勢を発動! カウントはまだ90を切っていなかったが、この後の攻城で勝負の流れはほぼ決した。まさに神速!

槍ワイパーの威力

本作が稼動してしばらくたってからそのせん滅能力で猛威を振るい、バージョンアップで弱体化が加えられた「槍ワイパー」。『三国志大戦』の歴史の流れと共に常に話題の中心となっていた、まさに本作を代表するテクニックの一つであったといえるだろう。

最新のバージョンアップで操作性に修正が加わり、さらに使いにくくなった槍ワイパーだったが、大会ではそうとは思えないほどの威力を見せていた。特に【R】許褚と槍ワイパーといえば必ず名前が挙がるfan114氏が見せた槍ワイパーの威力は、ほかの武将と乱戦中だったとはいえ、武力9の【R2】馬超ですらも瞬く間に兵力を削られていたほど。

修正がいくら加わっても、プレイヤーが操作技術でそれをカバーし、その威力を最大限に生かすという、『三国志大戦』の開発者側と



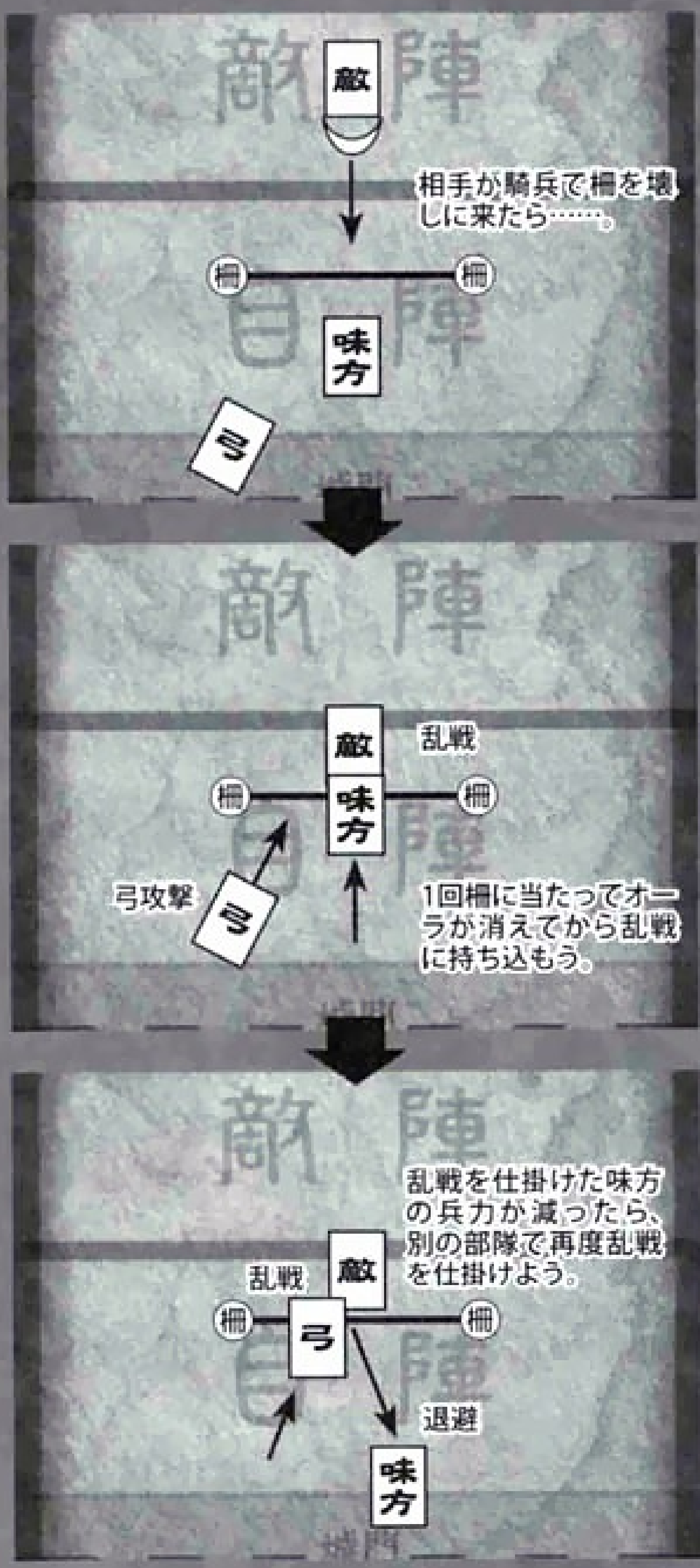
最短間隔で無敵槍を当てていたfan114氏。だれもが「やっぱりワイパー強ぇぇ！」と思っただろう。しかしこれは、氏のやり込みの結果身に着けたものであることを忘れないでほしい。

プレイヤー側との切磋琢磨の図式が凝縮されていたこの思い出深き「槍ワイパー」も、『2』では新システム「槍撃」に取って代わられるのかもしれない。多くのプレイヤーが助けられ、泣かされてきたこの技術も、この大会での活躍を最後にいよいよ消えていくのか……？

柵の守り方

乱戦中の武将が防柵や櫓に接触しても、ダメージを与えられないというのは既に多くの人が知っていることだが、いざ実戦となると難しい。この決勝大会でも、防柵を巡る攻防が勝敗を決する場面もあった。

下図を例にすると、弓兵以外の味方が敵と乱戦になって防柵を守るというのが基本だが、その味方が倒されそうになると、弓兵を前に押し出してでも防柵を守ろうとするという場面は、特に開幕直後の場面では多く見られた。舞踊系計略を使うデッキでなくとも、防柵にはそうするだけの価値があるのだ。

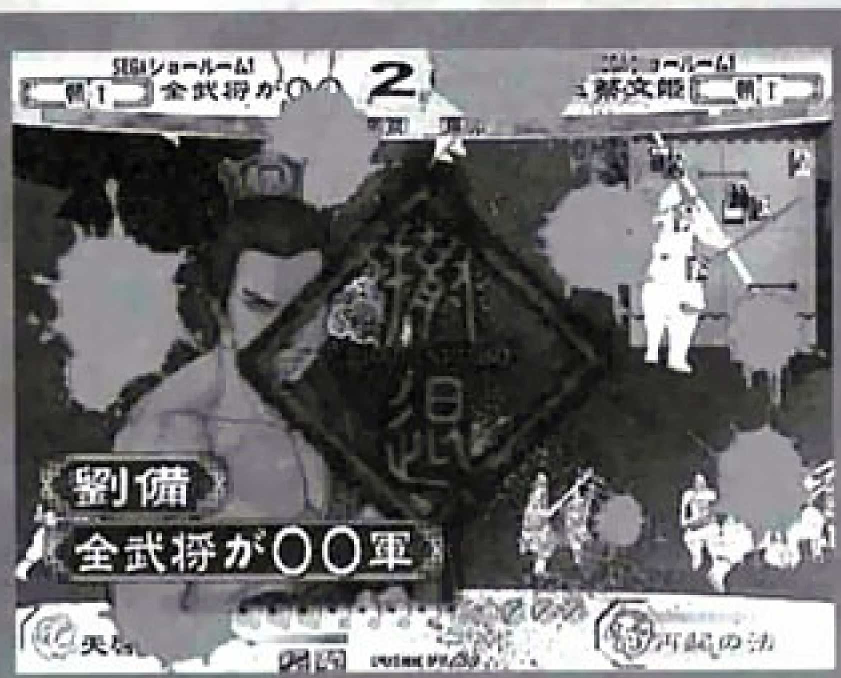


焼かせ方

最新のバージョンアップ以来、その範囲の広さと威力が見直されて多く使われるようになった【R】周瑜の「赤壁の大火」だが、周瑜に限らず【R】陸遜など、決勝大会でもこれら火計持ち武将の使い手は幾人か見られた。だがそれに対する者もまた火計の何たるかを熟知し、その対抗策を存分に見せてくれた。

その中でも特に魅せてくれたのが、全武将が○○氏。猫ミミ蔡文姫氏との対戦中に2回「赤壁の大火」を撃たれているが、そのどちらでも6部隊のうち3部隊のみしか焼かれず、しかも焼かれたのは「天啓の幻」を持つ【R】孫堅や【R】田豊などといった中核武将ではなく、「復活」持ちの【UC】劉備など、「焼かれても少し困る程度」の武将ばかりだった。現にこの試合で○○氏は「赤壁の大火」を撃たれても、その2回とも焼かれた後にしっかりと攻城を成功させ、しかも相手が反撃に転じたころにはしっかりと劉備が復活しているなど、見事な流れの組み立てを見せた。

火計持ちの武将に反計以外の手段で対抗す



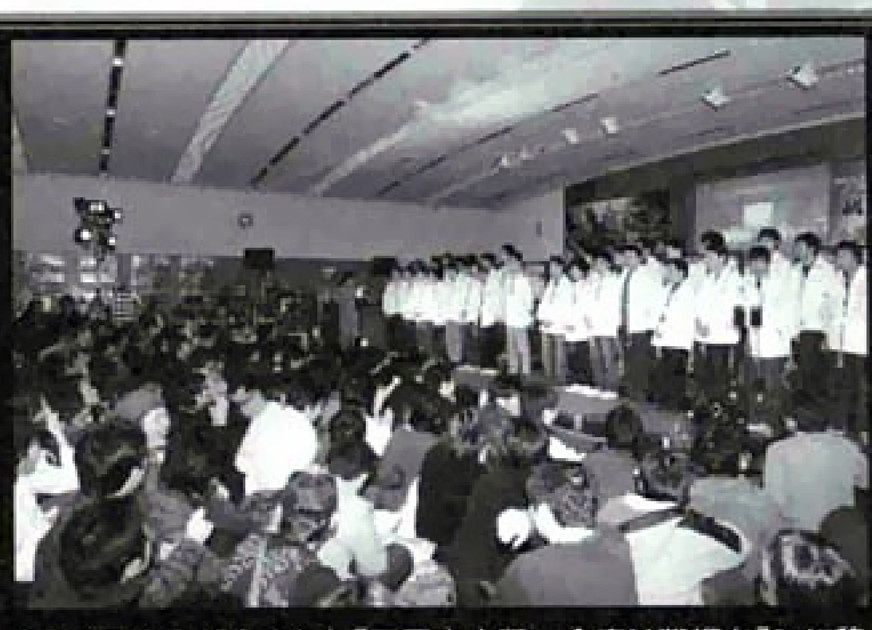
「焼かれない」立ち回りも重要だが、「最低限の被害で焼かせる」が火計対抗策の最終結論だった？　『2』以降でも、この駆け引きは不変なのだろうか？

る手段として、部隊を二つ以上に分ける方法は幅広く使われているが、そこで相手が「焼かないといけない」と思わせるような囮部隊を編成して火計持ち武将をけん制し、無駄な火計の消費を誘うのが、大会出場者たちが取っていた対抗策だった。『2』以降も数多くの新武将や特殊能力が増えるだろうが、それらの特徴を把握し、囮部隊をどのように編成するか、またはそれをいかに見抜くかの駆け引きは、果て無く続いていくことだろう。

大会を終えて

今回ピックアップしたテクニック以外にも、「自城突撃」や「もぐり乱戦」などといった数多くのテクニックが多くのプレイヤーによって生み出され、決勝大会で当たり前のように使われていた。これらのテクニックはすべて、この1年間の間にプレイヤーたち自身が研究し、編み出してきたものなのだと思えば、この大会はまさに『三国志大戦』と共に駆け抜けてきたプレイヤーたちの、1年間をかけて導き出した成果の結晶であったといえる。

今後本作は『三国志大戦2』という新たな舞台へと進む予定だが、多くのプレイヤーたちもまたそれに続き、未開の荒野を切り開くかのような研究に苦心することだろう。だがこの1年間が凝縮された本大会の充実度を振り返ってみれば、それが成し遂げられないなどという不安は全く感じられない。『2』へ向けての大きな期待を抱きつつ、今はこの1年我々を楽しませ続けてくれた『三国志大戦』に、最大の感謝を込めて「ありがとう」を贈ろう！


多くのスターが生まれた『三国志大戦』。今度は戦場を『2』に移すことになる。新たなスター選手の登場に期待したい。

鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

すぐに役立つ小ネタ特集！ヘイハチ攻略の集大成も!!

各キャラの狙いや戦術が定まり、ネタの引き出しの多さが最後に勝敗を分けることも多い昨今。細かな戦力アップを逃さず、ワンランク上の鉄拳力を身に着けろ！

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	バンダイナムコゲームス
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	12月13日（稼働中）
使用基板	SYSTEM256

予選を振り返って……

闘劇'06予選注目テクニック



多くの個性的な戦術や新たなテクニックが見られた闘劇'06予選。ここでは、その一部をピックアップして紹介しよう。

Text：タケヤマ

富山県　ゲームセンターハローワールド
マスター富山（クマ＆パンダ）

富山県の「マスター富山」は、壁際に追い込まれた状態からハンティングスタイル（）で相手の攻撃をかわして、熊ちゃぶ台返し（ハンティングスタイル中に）で反撃していた。

そこからはトリプルハンマー（）で追撃。トリプルハンマーの3発目がダウン中の相手にヒットした場合は、熊鉄山靠（⇩）による追撃を決めていた。この熊鉄山靠はどう起き上がっても回避不能で、無理にその場起き（⇧）をすると、背向け状態で壁やられ・強になってしまう。

回避するには、トリプルハンマーの3発目を起き上がり途中でくらう必要があるぞ。この場合は、トリプルハンマーの3発目をダウン状態でくらった場合よりも素早く起き上がることができるので、熊鉄山靠をその場起きでガードしたり、横転（ or ⇩）でかわしたりすることが可能になるのだ。



ハンティングスタイルで、壁攻めの閃光烈拳（）などをかわしてちゃぶ台返し！



トリプルハンマーの3発目がダウン中に当たったかどうか確認しよう。



その後の熊鉄山靠をその場起きに当てれば、相手の体力はもうほとんど残らない……。

滋賀県　アミューズメントジャングルクラブ堅田店
ミスト（リー）

関西の強豪リー使いである「ミスト」は、壁コンボにフリッカージャブラッシュ（ヒットマンスタイル中に）を決めていたのが印象的。フリッカージャブラッシュを壁コンボで決めるのは難しいが、スピニングサマー（）を決めるよりも威力が高いのが魅力。

空中コンボで、相手が壁に当たる直前にコンビネーションドライ2発～ヒットマンスタイル（）を決め、そこからフリッカージャブラッシュを出していこう。



コンビネーションドライ2発止め自体の威力も高い。



フリッカージャブは、見た目は地味だが高ダメージ。

大阪府　エンターテイメントスクエア パスカ
だくお（アンナ）

関西の「だくお」は、アンナのコンボ精度が高いプレイヤー。

ランドスリップ（）⇒リフトショット（立ち途中に）⇒ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩）⇒ツイスティングラッシュ3発止め（）といったコンボや、アガペイトアロー（⇩➡）カウンターヒット⇒サプライズスコール（）⇒ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩）⇒ツイスティングラッシュ3発止め（）、などの高威力のコンボをきっちりと決めていたぞ。

ランドスリップからのコンボは、軸などの関係によっては決まらないことがあるので注意しよう。



起き上がり攻撃の届かない位置でしゃがみ待ちし……、



ライトハンドスタッブ。こんな起き攻めも見せていた。

大阪府　プレイシティキャロット第4ビル店
マタドール（ガンリュウ）

大阪府の「マタドール」は、突き上げアッパー～閻魔突っ張り（）の使い方が光っていた。突き上げアッパーがヒットしていたときは、軸ズレを確認しつつ閻魔突っ張りを1発or2発止めにして空中コンボ。ガードされていた場合は、突き上げアッパーガード後に手を出す相手に対して2発止めでのカウンター狙い。そして、閻魔突っ張り2発止めの派生をしゃがんで反撃を決めようとする相手には、3発目を出してカウンターを狙うといった具合だ。

閻魔突っ張りの派生は、発生8フレームのジャブには割り込まれてしまうが、それに対しては閻魔突っ張りに派生させず、しゃがんでからの突き上げアッパー（立ち途中に）で対応していたぞ。

しゃがみからの突き上げアッパーがカウンターヒットした場合は相手が高く浮くので、押忍プレス（）始動のコンボをきっちりと決めていたのも印象的だった。



カウンター時は、『DR』からエフェクトが派手に。



ノーマルヒット時に押忍プレスを決めないように。

TEKKEN事典DR　ガンリュウ補足：突き上げアッパー（立ち途中に）カウンターヒットからは、押忍プレス～しゃがみ（）⇒横移動⇒始動閻魔突っ張り2発止め（）⇒始動閻魔突っ張り4発止め（）1・2・4発目ヒット⇒ぶちかまし（）のコンボが基本。起き攻め重視なら、始動閻魔突っ張り4発止めを2発止めに変えて、最後をもろ手ハンマー（）で締めよう。

小ネタを駆使して勝利を掴み取れ!!

勝率アップ小ネタ集 part2



大ネタこそ厳しくなってきたが、小ネタならまだまだイケます!! 今回も即実戦投入できる小ネタを紹介。知識の差が勝率の差と知るのだ!!

Text：ハメコ。

超長距離運び用コンボ

ディカステス1発止め（⇧◎）で浮かせた後は、ナックルアックス（背向け中◎）〜左横移動⇒立ち◎⇒フライングコープス（⇨➡◎）⇒立ち◎⇒フライングコープス⇒ワンツーパンチ（◎◎）というコンボが決まる。7発もヒットさせるだけあって運搬距離が非常に長く、「Autumn Temple」ならステージの6割強を運べる。コンボ後の壁との距離が遠かった場合は、前ダッシュ〜⇦で停止〜バーサーカーレイブ（⇨◎◎◎）と決めていこう。



開幕から少し下がった地点から一気に壁へと運んでいける。フライングコープスを最速で出せるよう練習しよう。

鬼弾激掌で拾える状況

拾い性能が高く、アドリブで決めやすい鬼弾激掌（⇩◎◎）。ヒット後大きく吹き飛ばすため、壁へと追い詰めやすいのも利点。

具体的な決まる状況は、けん制で有効な弾腿（⇧◎）や側腹腿（⇦◎）、蹬脚（立ち途中に◎）や捶捶（⇨➡◎）、またコンボ始動技である飛天脚（⇩◎）や連環腿（⇨➡◎◎◎）で相手のジャンプステータス技をつぶした後。また、連拳衝捶（◎◎）の2発目のみが空中ヒットした後も狙い目だ。



さまざまな技の空中ヒットから決まる鬼弾激掌。ジャンプステータス技をコンボ始動技でつぶした後は逃さず決めたい。

壁コンボからの受け身確定

ニーナの壁コンボといえば連撃双掌破（⇨◎◎◎◎◎）だが、5発目のディレイが難しく失敗しやすい。そこでこれを逆手に取り、4発目に受け身を取る相手に対して受け身確定を狙うのが強力だ。

まず、左側に受け身を取る相手には、左横移動からのキリングブレード（⇦◎）が側面から当たり、ガード不能となる。次に、右側に受け身を取る相手には右横移動からのシットスピン＆ライトアッパー（⇩◎◎）が軸の関係で連続ヒットする。ただし、初段のガード自体は可能なので、中段の螺旋双破（横移動中◎）とで二択を迫っていくようにしたい。



連撃双掌破の4発目であえて止め、受け身を誘って受け身確定を狙っていこう。



左受け身には左横移動からのキリングブレードが確定。



右受け身には右横移動からの⇩◎が連続ヒット。

壁際で地獄突き

地獄突き（立ち途中に◎）を決めた後は13フレーム有利。壁際であれば、ライトストレート〜レフトアッパー（◎◎）や⇧◎がつながるぞ。



使う機会は少ないが、壁際で当てた後は地上コンボを決めていけるのだ。

抜けられる?

特殊ステップからの投げ

ここでは、特殊ステップから出せる投げ技とその入力方法を紹介。うまく活用すれば相手の投げ抜け成功率を落とせるぞ!! また、背面御霊返しにも注目!?

Text：ハメコ。

特殊ステップからのDDT

アーマーキング、ロジャーJr.で特殊ステップ（⇨☆⇩⇧）からDDT（⇧◎）を出す際は、特殊ステップの入力に1回目の⇧を含めるのがオススメ。「⇨☆⇧⇩⇧⇨☆⇧◎」や「⇨☆⇧⇩☆⇧◎」といったコマンドにすれば、特殊ステップからスムーズにDDTを出していけるぞ。また、特殊ステップから直接入力する方法としては、⇨☆⇩⇩⇧⇦⇧というものもある。特殊ステップからのほかの投げ技と併せて使っていきたい。

レイヴンの特殊入力

スプリントミラージュからのカーズシュート（⇩◎）を抜ける相手には、スプリントミラージュからのディメンションチェイサーが有効。⇨⇧⇩⇧⇦と入力してから⇩⇧⇨☆⇩⇨◎でスムーズに出せる。コマンドが複雑なので、ダガーブロー（⇧◎）ヒット時などに⇨⇧⇩⇧⇦を先行入力しておいて狙おう。

また、ミラージュステップ（しゃがみ状態で⇧⇩◎）中に◎を入れ続けておけば、左右の投げで直接キャンセルできるのだ。

背面御霊削りの秘密!?

背向けの相手にヨシミツの御霊削り（⇩⇧⇨◎）を決めると、与えるダメージが通常より少し大きくなる。しかし、相手が◎で抜けて御霊返しとなると、相手の体力回復量が大きく上昇してしまうのだ。



この後、手を離す際にごっそり回復される。

TEKKEN事典DR

ニーナ補足：壁際で螺旋双破を決めたとき、相手が逆立ち状態で壁に張り付いた際は受け身を取られない。そのため、普段と同じくダウンした相手に踵切りで追い打ちできるのだ。

はみ出しフェン対策：起き攻めでもよく使われる鬼弾激掌だが、1発目をダウン状態でくらえば、2発目のスキに起き上がりキックが確定。クリーンヒットにはならないが覚えておこう。



テクニカルな相撲を目指して

GANRYU
巌竜（ガンリュウ）

細かいテクニックを導入することでダメージを稼げる場面はまだまだ残っているぞ！

対戦攻略

Text：タケヤマ

突き上げアッパーからの状況別コンボ

ガンリュウの突き上げアッパー（⇧◎）は、相手との軸がズレた状態でヒットすると、コンボを決めるのが非常に難しくなる。

そこで使いたいのが閻魔突っ張りの派生。軸ズレの状態を確認して、閻魔突っ張りを何発出すか変えていく必要があるが、コンボダメージを安定して稼ぐためにもぜひ習得したいテクニックだ。

オススメコンボ

①	突き上げアッパー～閻魔突っ張り2発止め（⇧◎◎◎）⇒◎始動閻魔突っ張り2発止め（◎◎◎）⇒◎始動閻魔突っ張り2発止め（◎◎◎）⇒ぶちかまし（⇨◎）	ダメージ 40%
下段さばき後に突き上げアッパーを当てた場合と、正面から突き上げアッパーを当てた場合に入る基本のコンボ。		
②	突き上げアッパー～閻魔突っ張り4発止め（⇧◎◎◎◎◎）1・3・4発目ヒット⇒◎始動閻魔突っ張り4発止め（◎◎◎◎◎）1･2･4発目ヒット⇒ぶちかまし（⇨◎）	ダメージ 37%
左パンチの下段攻撃をさばいて突き上げアッパーを当てた場合と、相手のやや左側面に突き上げアッパーを当てた場合に入るコンボ。		
③	突き上げアッパー～閻魔突っ張り3発止め（⇧◎◎◎◎）1・3発目ヒット⇒もろ手ハンマー1発止め（◎）⇒もろ手ハンマー1発止め（◎）	ダメージ 32%
相手の左側面に突き上げアッパーを当てた場合のコンボ。突き上げアッパー～閻魔突っ張りの3発目がヒットした時点で相手が裏返るので、もろ手ハンマーで相手をたたき付けた後の再度のもろ手ハンマーが回避不能となる。		

※③のコンボは、相手が2回めのもろ手ハンマー1発止めを軽減した場合のダメージ

巌竜コンボで地上コンボ

巌竜コンボ1発止め（⇦◎）がカウンターヒットすると、相手は背中を向けた状態となりガンリュウ側が13フレーム有利となる。ここからは、電車道コンボ（⇧◎◎◎）が相手の背中に全段確定するぞ。さらに電車道コンボの2発止めに連係させれば、特殊な背向け技を持つキャラ以外には確定する。

電車道コンボの2発止めを出さずに、下段さばきを狙うのも面白い。相手が振り向き上段攻撃で暴れてきた場合はしゃがんでの突き上げアッパー（立ち途中に◎）を当てられ、振り向き下段攻には下段さばきからの反撃を決められる。



接近戦で、相手の右横移動からの打撃に合わせて出すとカウンターを狙いやすい。

起き上がり下段蹴りから……

仰向け相手足側ダウン状態からの起き上がり下段キック（◎）からは、相撲ラッシュ・上段2発止め（しゃがみ状態で◎◎）⇒立ち途中◎⇒もろ手ハンマー（◎）が基本コンボだが、相撲ラッシュ・中段（しゃがみ状態で◎◎◎◎◎⇧◎）⇒達磨落とし（⇨◎）の方が高威力。

達磨落としは前ダッシュから出す必要があるので難度は高いが、最後が決まらなくても基本コンボよりはダメージが高いぞ。



相撲ラッシュ・中段の硬直は意外と短いぞ。

達磨落としは、⇨⇨⇨◎という入力で出そう。



起き攻め地獄を見せてやれ!!

CRAIG MARDUK
クレイグ・マードック

ダウン投げによる寝っぱなし否定が強力なマードック。起き攻めのキツさはNo.1か!?

対戦攻略

Text：タケヤマ　情報協力：MRYMT

空中ロングレンジスローからの起き攻め

空中コンボをパイルシュート（空中の相手に◎ or ⇨◎）で締めた後は起き攻めのチャンス。相手の行動に合わせて、ダメージの高い選択肢を用意しておこう。

●その場起き

その場起き上がりに対しては、こちらの硬直が解けた瞬間に素早くスイングアッパー（⇧◎）やアンガーラッシュ・ヘッド（⇧◎◎◎◎◎◎）を出せば背面ヒットする。アンガーラッシュ・ヘッドは、1発目が相手の背中に当たると5発連続ヒットするのだ！



アンガーラッシュ・ヘッドは、計82ダメージ!!

●寝っぱなし、後転

寝っぱなしや横転でダウン状態を維持しようとする相手には、ヘラクレスハンマー（相手うつ伏せ足側で⇧◎ or ⇧◎）が決まる。この後は空中コンボを決められるので、パイルシュートで締めてもう一度同じ起き攻めを展開できるぞ。

●後転

後転する相手には、前ダッシュで追いかけてからのアンガーラッシュ・ヘッドが背面に確定する。

プッシングの脅威

プッシング（◎）は、発生13フレームのダメージが無い中段攻撃で、カウンター時はサルコンパンチ（⇨◎）が確定する。

この技が真価を発揮するのは壁際。相手との距離が離れないので、カウンター時にエルボースティング（⇨➡◎）が確定するのだ。壁やられ・強からのコンボで相手の体力を一気に奪うことができるぞ。

壁際では、ダンク・エルボー（⇩◎）やトールハンマー（横移動中に◎）ガード⇒プッシングという連係が、打撃技で割り込まれることが無く（トールハンマー後は8フレームの技と相打ち）、横移動で避けられることも無いので強力だ。



プッシングはガードされても2フレームしか不利にならない。強気に動いていこう。

受け身確定ローリングハンマー

空中に浮いた相手が頭をこちら側に向けている場合、コンボの締めにコングラッシュ2発止め（⇧◎⇧◎）を決めると、前ダッシュからの左横移動～ローリングハンマー（横移動中に◎）が受け身確定になる。ここで受け身を取らない相手にはダウン投げ（⇧◎ or ⇧◎）からの空中コンボを決められる。どちらも痛い、破壊力ある二択だ。

狙いどころは、アトミックバスター（接近して⇨➡◎）～右横移動⇒アンガーラッシュ2発止め（⇧◎◎）後や、スイングアッパー（⇧◎）背面ヒットorレイドキック（立ち途中に◎）⇒立ち◎～前ダッシュ⇒立ち◎後などが挙げられる。



ローリングハンマー後は、前ダッシュ～クエイクキック（相手ダウン中に⇧◎）が確定。

TEKKEN事典DR

ガンリュウ補足：背中に電車道コンボを当てた後の再度の電車道コンボは、相手が振り向き攻撃で暴れていないと背中に全段ヒットしループする。下段さばきとの二択になるぞ。

マードック補足：パイルシュート締めのコンボは、浮かし⇒立ち◎⇒ワンツークラウチングキャンセル（◎◎◎◎◎◎）⇒立ち◎⇒パイルシュート（⇨◎）がオススメ。



鉄拳王の攻撃力を見せ付けろ!

HEIHACHI MISHIMA

三島 平八（ミシマヘイハチ）

対戦攻略

今作のヘイハチの強さは、他を寄せ付けない圧倒的な攻撃力の高さに集約されている。ただし、難度も高く、使いこなすには練習が必要だ。

Text：ノブ

デスコン特集

	コンボ	ダメージ
①	無双連拳（⇧●●●）⇒⇨入れ●⇒奈落払い3発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●●●☆●）⇒瓦割り（⇩●）	43%
②	風神拳（⇨☆⇩⬋●）⇒最速風神拳（⇨☆⇩⬂●）⇒⇨入れ●⇒奈落払い2発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●●☆●）⇒瓦割り（⇩●）	52%
③	鬼神拳（⇨➡●）⇒最速風神拳（⇨☆⇩⬂●）⇒奈落払い2発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●●☆●）⇒瓦割り～しゃがみ（⇩●⬇）⇒伏龍脚（しゃがみ状態で⬋●）	68%
④	羅生門（⇦●）カウンターヒット～左横移動⇒奈落払い3発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●●●☆●）～前ダッシュ⇒瓦割り～しゃがみ（⇩●⬇）⇒伏龍脚（しゃがみ状態で⬋●）	63%
⑤	起き上がり下段蹴り（相手足側でダウン中に●）クリーンヒット～上横移動（⇧☆）⇒奈落払い2発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●●☆●）⇒瓦割り～しゃがみ（⇩●⬇）⇒伏龍脚（しゃがみ状態で⬋●）	45%
⑥	（壁際で）閃光烈拳（●●●●）→壁やられ・強⇒横移動⇒奈落払い2発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●●☆●）→壁ヒット⇒立ち●⇒右踵落とし（⇨●）⇒鬼下駄（相手ダウン中に⇩●）	70%

ダメージはダウン状態への追撃を軽減しない場合。すべて共通して奈落払いを密着で当てる必要がある。②運ぶなら最後の瓦割りを省き、立ち●を2発に。ワンには入らない。③最速風神拳で大きく軸がズレた場合のみ最後の伏龍脚が確定。鬼神拳が近距離ヒット時に、素早く最速風神拳を入力する。④激ムズコンボ。左横移動と前ダッシュの距離がポイント。天魔降伏（⇦➡●●●●）2発目や奈落払い1発止めなどのカウンターヒットからも決められる。奈落払い3発～雷神拳カウンターヒットからは、立ち●～前ダッシュ⇒瓦割り～しゃがみ⇒伏龍脚がオススメ。⑥軸がズレている方に横移動。雷神拳後に壁に当たらなそうなら瓦割り。すぐに壁に当たったら鬼下駄を壁ダウン中に当てる。壁際の無双連拳で横やられになったときも同様。

剛掌破使ってますか?

剛掌破（●）ノーマルヒット時には、前ダッシュからの鬼下駄が確定。これだけで体力の3分の1を奪う。その場起き上がりや後転で軽減しようとする相手は、奈落払いで拾い体力の4割を奪った上に起き攻めに移行することができる。

⬃●やジン・デビルジンの追い突きなど近距離で12フレーム有利になる浮かせ技は多く、確定反撃として決められれば大きな戦力だ。

ちなみに、ダウン状態に鬼下駄を当てた後、相手が後転受け身を取るなら前ダッシュからの瓦割りが確定（猶予2フレーム）。ほかの使いどころとしては、横移動からの決め打ち。相手の立ち●など、見てから反撃できない技に有効だ。

密着ヒット時には、1フレームも猶予が無いが奈落払いで拾ってコンボにいける。

三途河渡しから起き攻め

三途河渡し（⇧●）を派生させず1発目で止めると、30→25とダメージが5下がるが、近くでダウンさせられるため二択をせまることができる。受け身を取る相手には一瞬前ダッシュしてからタイミングよく冥鳳翼（⇧●）を出せば背面ヒットさせられる。受け身を取らない相手には、破砕蹴（⬃【●●】）や奈落払いで追加ダメージを与えよう。相手の体力が少ないときに有効に使っていきたい。



このようにヒットさせられれば、受け身後のニュートラルガードもできず確定だ。

瓦割り締めコンボのすべて

	ヒット数	コンボ
A	3刻み～瓦割り	風神拳（⇨☆⇩⬋●）⇒奈落払い2発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●●☆●）⇒瓦割り～しゃがみ（⇩●⬇）
B	4刻み～瓦割り	風神拳（⇨☆⇩⬋●）⇒最速風神拳（⇨☆⇩⬂●）⇒奈落払い2発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●●☆●）⇒瓦割り～しゃがみ（⇩●⬇）
C	5刻み～瓦割り	風神拳（⇨☆⇩⬋●）⇒立ち●⇒立ち●⇒奈落払い2発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●●☆●）⇒瓦割り～しゃがみ（⇩●⬇）
D	軸ズレ	観音砕き（立ち途中●）カウンターヒット⇒奈落払い3発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●●●☆●）⇒瓦割り～しゃがみ（⇩●⬇）



ここから起き攻めスタート!

瓦割りは遅らせて出す。A、Bは1～3フレーム（以下、F）、Cは1～2F、Dは4刻みか相手が裏返りなら最速、それ以外は1～3F。下の起き攻めは、距離の近いA、BとDの4刻み瓦割りの場合（Dの3刻みは伏龍脚が確定）。



前ダッシュ～最速風神拳で起き上がり阻止

その場起き上がり、後転に対応。ヒット後は瓦割りでたたき付けてループさせられるが、間合いが離れがち。そこで受け身を取る相手は前ダッシュから大ジャンプ●でめくり、それ以外を奈落払いで拾うという二択もオススメ。



メインの下段攻撃は鬼下駄

後転、その場起きしゃがみガード以外に対応。前ダッシュから素早く出せば、その場起き上がりにも下段攻撃として機能する。ガードされても距離が遠く、強力な立ち途中攻撃を持たないキャラに対して有効。



浮けば試合が終わる鬼神拳

その場起きしゃがみ、後転、横転にヒット。浮けば試合が終わるため、相手も警戒する選択肢。起き上がり下段蹴りからのコンボが痛いキャラに対しては、左踵落とし（⇨➡●）などほかの中段攻撃を交ぜ、的を絞らせないように。

以下はその他の選択肢。

瓦割り／A、B後はダウン維持・横転以外にヒット。空振り時はスキ大。ヒットするごとに距離が遠く。

伏龍脚／A後は後転以外にヒット。（攻撃判定の前半が届けばその場起きできない）。左踵落とし（⇨➡●）後のみガードされやすい。B後はその場起き上がりに届かない。

スイープキック（⇧●）／A後は後転以外で回避不能。その他の場合は先端を当てれば反撃を受けにくい。

影生門（⇧●）／その場起きしゃがみ以外に確定。ガード時は近いと反撃を受ける。

奈落払い／後転を読みきった際に。早過ぎると奈落払いの2発目がスカりやすい。C後は有効な攻めは少ない。反撃を受けにくい影生門などの先端ヒットを狙うか、後転を読んでの前ダッシュからの瓦割りがオススメ。

TEKKEN事典DR

閃光烈拳ヒット後や空中で伏龍脚をくらった後に後転する相手には、前ダッシュから無双連拳が確定。側面を取ったら多聞段2発止め（●●●）～無双連拳や鬼哭剛掌破（●●●●●）が有効。

踵落とし1発目（立ち途中●）は背面ヒット時に間合いが離れないため無双連拳が確定。狙いどころは、右投げと壁コンボ後に相手を跳び越えての振り向き●からなど。



伸びる要素はまだまだある!

北斗の拳

前号に引き続き、システム、キャラの両面から攻略ネタを大放出！ どれも役立つものばかりなので、闘劇決勝を控えたプレイヤーはもちろん、そうでないプレイヤーもぜひ対戦に役立ててほしい。

北斗の拳
■メーカー：セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年12月上旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

実戦で役立つネタが盛りだくさん!

システム系小ネタ集 Part2

システムが豊富で新たな発見が絶えない「北斗の拳」。その細部まで焦点を当て、性質とそれを利用したテクニックを紹介していくぞ。自分のキャラに応用し、友達に差を付けろ！

Text：OYZ＆ケンちゃん

投げを狙う際の工夫

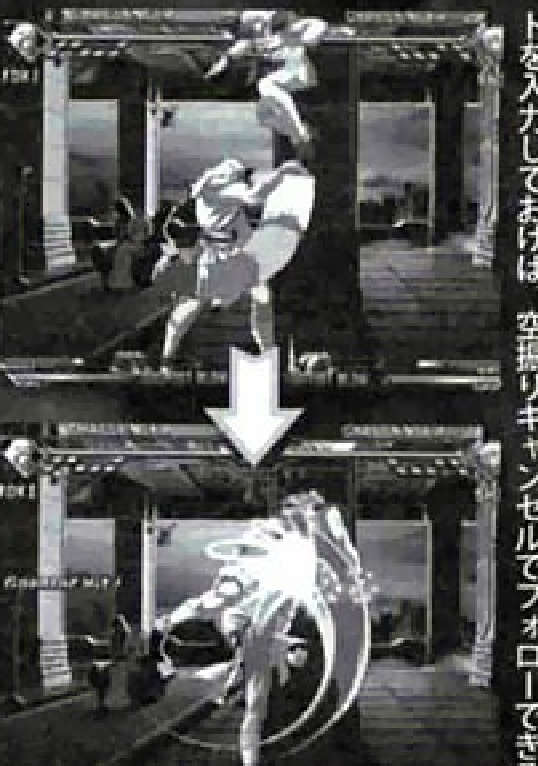
普通に投げを入力すると失敗時は立ち強Ⓟが暴発するが、入力方法を工夫することで、そのスキをある程度フォローできる。入力方法は大きく分けて以下の二つだ。

●ずらし押しor同時押し入力

ずらし押しは、強Ⓟ後に素早く弱Ⓟや強Ⓚを入力するもの。投げ失敗時、強Ⓟ～弱Ⓟならグレイヴシュート、強Ⓟ～強Ⓚならバニシングストライクが出る。一方の同時押しは、特殊技の優先順位が通常技より高いことを利用したもの。ケンシロウなら➡＋弱Ⓚ強Ⓟ同時押しと入力すれば、投げ失敗時は➡＋弱Ⓚが出る、といった具合だ。

●空振りキャンセル入力

一部のコンビネーション、グレイヴシュート、バニシングストライクは、通常技空振り時も出すことが可能。投げ入力時に空振りキャンセルまで入力しておけば、暴発した立ち強Ⓟをフォローできるぞ。



投げ失敗で近距離立ち強Ⓟが暴発。だが、グレイヴシュートを入力しておけば、空振りキャンセルでフォローできる。

投げ入力時に仕込むオススメの技

キャラ名	オススメ技	キャラ名	オススメ技
ケンシロウ	同時押し➡＋弱Ⓚ	レイ	空キャン近距離立ち強Ⓚ
ラオウ	空キャングレイヴシュート	ユダ	ずらし押しバニシングストライク
トキ	空キャングレイヴシュート	サウザー	空キャン近距離立ち強Ⓚ
ジャギ	空キャングレイヴシュート	ハート様	立ち弱Ⓟ（⬅＋弱Ⓟ強Ⓟ同時押し）
シン	特に無し（近距離立ち強Ⓟ）		

※空キャン＝空振りキャンセル

エリアルジャンプ属性仕込み入力

エリアルジャンプとキャンセルの両方が可能な技（トキのしゃがみ弱Ⓚ、サウザーの近距離立ち強Ⓟ）をヒットさせた後、エリアルジャンプを入力しつつキャンセルで特定の技を出してみよう。その技で星を一つ多く奪えるようになるぞ。

該当する技は、トキの闘頸呼法、サウザーの極星十字衝破風、投槍、彷翔十字凰、聖帝十字稜の五つ。例えば投槍なら、近距離離立ち強Ⓟからキャンセルで⬆➡⬇⬉＋Ⓟ or➡⬇⬊➡⬋＋Ⓟと入力すれば、ヒット時に星を一つ奪えるのだ。



➡⬈⬇⬈⬅➡＋強Ⓚで闘頸呼法を出せば、星を一つ奪える。実戦的ではないのが残念。

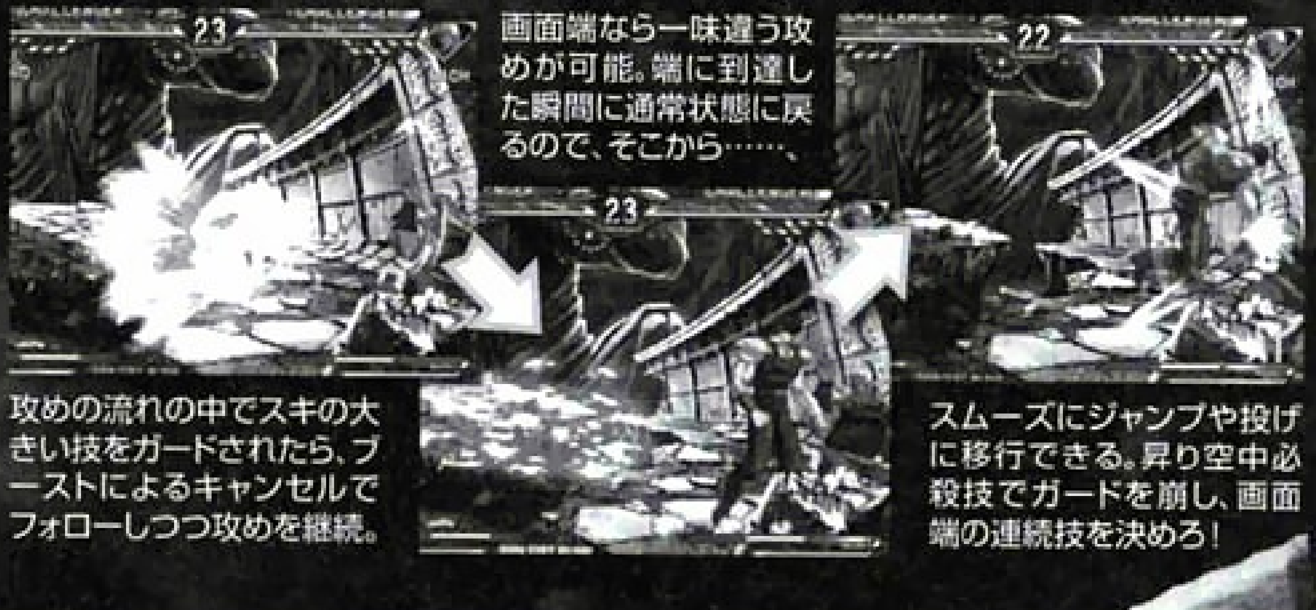
トキなら、バニシングストライクで壁に吹っ飛ばした後、しゃがみ弱Ⓚ→闘頸呼法と連続技を決める際……、

実戦的なのはサウザー。特殊入力の投槍や極星十字衝破風で星を奪おう。詳しくはP107を参照のこと。

ブーストの画面端限定ネタ

画面中央でブーストを使ったときは、一定時間前進するか技を出すまで継続する。だが、画面端の場合は別で、端に到達した瞬間に通常状態へ戻る。このため、画面端ではブーストを使った攻め継続＆ガード崩しがより強力となる。

全キャラ共通で狙えるのが、ブースト（→画面端で停止）→投げという連係。相手の投げ無効時間が解けた直後に仕掛けられる。また、昇り空中必殺技が中段となるキャラなら、ブースト（→画面端で停止）→昇り空中必殺技も有効だ。



画面端なら一味違う攻めが可能。端に到達した瞬間に通常状態に戻るので、そこから……、

攻めの流れの中でスキの大きい技をガードされたら、ブーストによるキャンセルでフォローしつつ攻めを継続。

スムーズにジャンプや投げに移行できる。昇り空中必殺技でガードを崩し、画面端の連続技を決めろ！

特殊な表記の見方

記事中で使用している略号は、以下の意味を表します。［特］＝特殊（ブースト）ボタン。エリアルジャンプ＝特定の技（グレイヴシュートなど）ヒット後にレバー上方向で行なえる特殊なジャンプ。自動ブースト＝バニシングストライクなどの後に➡で行なえる特殊なブースト。Ⓒ＝キャンセル、Ⓙ＝ジャンプキャンセル、Ⓑ＝ブーストによるキャンセル、Ⓐ＝エリアルジャンプ。

開幕ブーストの攻防を知る

本作はラウンド間で各種ゲージが持ち越されるため、ラウンド2以降はゲージさえあれば開始直後からブーストを使って攻め込める。

ラウンド開始前はレバー入力こそ受け付けていないが、ボタンを押しっぱなしにすると最速でその行動を取れる。［特］と攻撃ボタンを押し続ければ、最速でブーストしつつ攻撃を繰り出せるのだ。北斗七星ゲージが少ない後半のラウンドでは生死を分ける駆け引きになるため、必ず覚えておきたい。



北斗七星ゲージの残りが少ない状況では、開幕の行動が生死を分ける。相手の選択肢に勝てる行動を知ろう。

開始直後のブーストを使った攻防で有効な技

キャラ名	ジャンプ防止技	最も発生の早い技
ケンシロウ	遠距離立ち弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ	しゃがみ弱Ⓟ（○）
ラオウ	特に無し	しゃがみ弱Ⓟ（○）
トキ	遠距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ	しゃがみ弱Ⓟ（○）
ジャギ	遠距離立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ（△）	しゃがみ弱Ⓟ（△）
シン	特に無し	しゃがみ弱Ⓟ（○）
レイ	特に無し	しゃがみ弱Ⓟ（△）
ユダ	遠距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ（△）	しゃがみ弱Ⓟ（○）
サウザー	遠距離立ち強Ⓟ→バニシングストライク（△）	しゃがみ弱Ⓚ（×）
ハート様	特に無し	立ち弱Ⓟ（○）
マミヤ	特に無し	遠距離立ち弱Ⓚ（○）

※ジャンプ防止技で（△）とある技は、しゃがみ状態の相手にヒットしない。
※最も発生の早い技にあるカッコ内の記号は、○→△→×の順で発生が早いことを表す。

セオリー①：後方ジャンプをつぶす

ラウンド開始前から上表にあるジャンプ防止技のボタンと［特］を押し続けておけば、相手の後方ジャンプを防止できる。ヒットを見越して、連続技へ移行するところまで考えられればベストだ。ガードされた場合は、そのまま攻めを続けよう。



開幕後方ジャンプを多用する相手に有効な選択肢。安易な逃げを防止して一気に倒そう。

セオリー②：①への対抗手段

相手がセオリー①を狙うと読んだ場合は、発生の早い通常技で対抗する。上表にある発生の早い通常技を頭に入れておき、その技のボタンと［特］を押し続けよう。これもヒットを見越し、その後のコンビネーションまで用意しておきたい。



トキやケンシロウのジャンプ防止は強力。発生の早い技でつぶして主導権を握れ！

闘劇'06決勝直前緊急企画！

世紀末闘士 最新ランキング

闘劇決勝大会が目前に迫り、世紀末の情勢もはっきりしてきた。世紀末覇者の最有力候補、トキを食い止める強者は現れるのだろうか？

Text：ケンちゃん

北斗と南斗を代表する不動の二強

トキは多くを語らずとも万人が認める、本作の最強キャラ。法外な北斗無想流舞の性能と投げのダメージに加え、秘孔・刹活孔を使った切り返しも強力な、完全無欠の闘士だ。

レイは豊富なジャンプキャンセル可能技を利用したローリスクな攻め連係と、南斗凄気網波で締める連続技が強力。切り返しに使用できる技を多く持っているので、守りもかなり堅い。



トキの投げは、連続技まで決めればそのままラウンドを取れてしまうほどのダメージ。強過ぎる!?



レイは断固相殺拳で安定して相手の攻めを切り返せる。攻めの起点としても使える優秀な技だ。



ラオウは連続技を途切れさせて再度二択を迫る攻めが強力。相手側は常に気を抜けないのだ。

3位以下はまさに世紀末の混迷！

トキ、レイ以外はキャラ差が小さく、まさに世紀末の混迷状態。注目株は、本作随一の爆発力を誇るラオウだ。遠距離立ち強Ⓚ→バニシングストライクというゲージ不要の連続技を手に入れた上、苦手なレイにも釵絡みの連続技で対抗できるようになり、評価がジワジワと上昇した。

ケンシロウは得意キャラこそ少ないが、不得意キャラも少なく、爆発力と切り返し能力に優れる。ユダはガード不能連係など、いわゆる「分からん殺し」が強烈で、相手はミスが許されない。どちらも、大会で力を発揮できるタイプだ。

シンはコマンド投げの南斗虐指葬が光るが、連続技の威力が低く立ち回りがやや不安定。サウザーは立ち回りを有利に展開しやすいが、トキに大幅不利なのが痛い。2P側のハート様は極悪な連続技の対応キャラが多く、単純に1P側のハート様より強い。レイに対して闘いやすいので、闘劇決勝大会では意外な活躍を見せるかも。

ジャギはガード崩し能力こそトップクラスだが、連続技の威力が低い。マミヤは立ち回りが強く圧倒できるキャラも多いが、防御力が低くリターン重視の行動を取られると厳しい。1Pハート様は、まさに（？）牙を抜かれた豚といえる。

『北斗の拳』キャラランク 4月Ver.

ランク	キャラ
SSS	 トキ
壁	
S	 レイ
壁	
B	ケンシロウ、ラオウ、ユダ
C	シン、サウザー、2Pハート様
D	ジャギ、マミヤ、1Pハート様

欄外世紀末 ●開幕の攻防補足：ハート様はブーストが使えないが、立ち弱Ⓟを置いておけば相手のブースト～最速発生技には悪くても相殺、ジャンプ防止技は確実につぶすことができる。とりあえず連打しておき、ヒットしたら弱アースクラッシュへつなごう。サウザーの最速発生技は遠距離立ち弱Ⓟ。しゃがんだ相手に当たりにくいのが難点だが、座高の高いラオウとハート様には使いやすい。

対戦攻略

ケンシロウ

Text:ケンちゃん

連続技解説

Ⅰは画面端限定で星を四つ奪いつつ一撃必殺奥義につなぐ連続技で、ラオウ、トキ、マミヤ以外に決まる。掴み投げの硬直が解ける少し前に↓↘→＋［特］～強Ⓟずらし押しと入力し、さらに秘孔・醒鋭孔が当たった瞬間に強Ⓟ強Ⓚ［特］を同時押し。そして、バニシングストライクがヒットした瞬間に→↓↘＋［特］～弱Ⓟずらし押しで弱北斗有情猛翔破につなごう。後は弱北斗有情猛翔破がヒットした瞬間にブーストし、落ち着いて北斗百裂拳を入力すればいい。

Ⅱは、しゃがみ弱Ⓚから星を奪いつつ、気絶値を上昇させられる連続技。相手が立ち状態、または秘孔・醒鋭孔の特殊効果を与えていない状態なら、秘孔・醒鋭孔Ⓑ後を近距離立ち強ⓀⒸ弱北斗有情猛翔破→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ北斗蛇雷咬～と切り替えられると理想的だ。



掴み投げ始動の連続技Ⅰは操作が忙しい。手が覚えるまで練習を繰り返そう。

連続技

Ⅰ （相手画面端）掴み投げⒷ▶秘孔・醒鋭孔Ⓑ▶バニシングストライクⒷ▶弱北斗有情猛翔破Ⓑ▶北斗百裂拳

Ⅱ しゃがみ弱Ⓚ×2Ⓒ▶秘孔・醒鋭孔（→ブーストで前進）Ⓑ▶【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶北斗蛇雷咬Ⓙ▶空中ダッシュ強Ⓟ→近距離立ち強ⓀⒸ▶北斗蛇雷咬Ⓙ▶ハイジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ】→天破活殺→【遠距離立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ×2】

対戦攻略

トキ

Text:OYZ

→＋強Ⓚの使いどころ

→＋強Ⓚは出した瞬間から上半身が無敵になり、カウンターヒット時は星を一つ奪える。そのため、割り込み技として役に立つぞ。

代表的な用途は、ヘヴィーストライクの迎撃。シンとユダ以外のヘヴィーストライクは、反応して→＋強Ⓚを出せば回避しつつヒットさせられる。その後はキャンセル弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）から、しゃがみ強Ⓟ→グレイヴシュート～といつもの連続技が決まるぞ。

また、ユダやジャギのバニシングストライクにも打ち勝てる。ユダの場合は単発でけん制に使うことが多いので、タイミングを合わせて狙おう。ジャギの場合、コンビネーションからのバニシングストライクに対して割り込めるぞ。

そのほか、座高の高いラオウとハート様には中段技として機能する。ガード時の状況は五分なので、画面端に追い詰めて使えば、ガードされても攻めを継続できる。ヒット時は少し歩いてしゃがみ強Ⓚから連続技を決められるぞ。



ヘヴィーストライクに対しては、しゃがみ弱Ⓟでつぶすより→＋強Ⓚの方がオススメだ。



ハート様には→＋強Ⓚを対空技として使用できる。着地の硬直にヒットするぞ。

対戦攻略

ジャギ

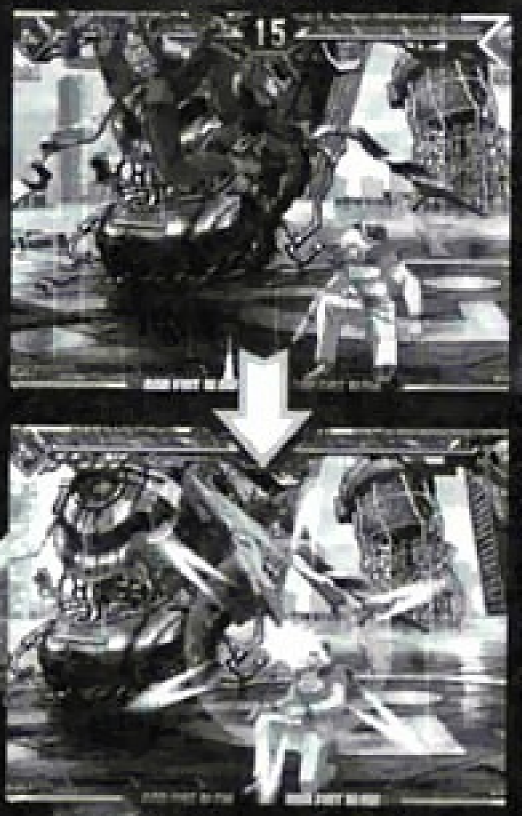
Text:バチ

小ネタで攻め手を強化

まず、前号で掲載した「［特］同時押し入力による特殊テク」を利用した連係を紹介。普段は連続ヒットしないしゃがみ強ⓅⒸショットガン（正面）だが、ショットガン（正面）を［特］との同時押しで素早く入力することで、間合いが近ければ連続ヒットするようになる。これを接近戦の固めに使い、ショットガン（正面）のヒットを確認したら、ブーストから【しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】→バニシングストライク～とつなぐのが有効だ。

画面中央で北斗羅漢撃を決めた後は、最速でショットガン（正面）を出すと、通常の起き上がりをした相手に重なる。ここでⒷ最大タメバニシングストライクと出すと、回避されにくい連係となるぞ。

そのほか、中間距離からのブースト北斗千手殺も有効。ジャンプ頂点程度の高さで↓↘→＋弱Ⓟ～［特］ずらし押しと入力すれば、2キャラ分ほど前進しつつ北斗千手殺で攻撃できる。ヒット、ガードを問わず相手に当たったらブーストし、ヒット時は【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ】→バニシングストライクとつなごう。ブーストゲージ1本で攻められる上、奇襲効果が高いのでオススメだ。



北斗千手殺ブーストは突進力が高くガード崩しに最適。空中バックダッシュから狙うと、奇襲効果がより高くなる。

対戦攻略

レイ

Text:OYZ

連続技解説

Ⅰは画面中央限定。コツは、自動ブーストで前進するのを待ってからヘヴィーストライクを出すこと。なお、相手がユダでレイが画面端を背負っている場合のみ、この連続技は不可能（欄外参照）。

Ⅱはダメージ重視。1発目の南斗凄気網波は、なるべく高い位置で当てること。2発目の南斗凄気網波は、1発目の画面暗転が終わってからコマンドを入力するといい。なお、相手がトキの場合のみ、2発目の南斗凄気網波をしゃがみ弱ⓀⒸ南斗凄気網波にすること。

Ⅲはエリアルジャンプを遅めに行ない、相手より低い位置からジャンプ強Ⓟを当てるのがコツだ。



Ⅰのヘヴィーストライクはほんの少し待ってから出す。このタイミングを覚えよう。

連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ】→バニシングストライク（→自動ブースト）→ヘヴィーストライクⒷ▶しゃがみ強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ▶昇り南斗迅鋼晴斬（斜め前下）→ジャンプ弱Ⓚ→飛翔白麗

Ⅱ （画面端限定）【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓙ▶空中ダッシュ強Ⓟ→｛弱南斗孿星嶄舞～南斗鶴翼迅斬Ⓙ▶降りジャンプ強Ⓟ｝×2→近距離立ち強ⓅⒸ▶南斗凄気網波→南斗凄気網波

Ⅲ （画面端限定）【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】→グレイヴシュートⒶ▶強ⓅⒸ▶南斗鶴翼迅斬（→ヒットした瞬間にブーストで前進）→【近距離立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ】Ⓒ▶飛翔白麗

欄外世紀末 ●ケンシロウ補足：掴み投げは、ユダのダム決壊空振りへの反撃や、ハート様のスーパーアーマー時の弱アースクラッシュの反撃に役立つ。後者はブーストと同時押しして決めよう。
●レイ補足：連続技Ⅰは、相手がユダの場合ヘヴィーストライク部分が届かないが、ヘヴィーストライクの発生前にブーストを使って、前進しながら出すと届くようになるぞ。



対戦攻略

ユダ

Text:KYO

最大タメバニシングで奇襲!

ユダのバニシングストライク（以下バニシング）は判定が非常に強く、出てしまえば相手のジャンプをつぶしやすい。最大タメならガードされてもダメージを期待できるので、スキを突いて使いたいところ。

しかし、最大タメバニシングは発生が遅く、発生前につぶされやすい。相手のけん制技が届かない遠距離で出し、ブーストと併用するのがオススメだ。ブーストを1回使うだけで約1画面分離れた間合いから攻撃できるので、非常に回避されにくい奇襲となる。配下を使った攻めに交ぜて狙ってみよう。

最大タメバニシングヒット時は、自動ブーストから壁吹っ飛びを利用した連続技を狙えるので、ヒット確認から確実に決めよう。一方、ガード時はブーストから発生の早い下段技を出せば、相手はガードできず確定でヒット。最大タメバニシング（相手ガード）Ⓑ▶【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓑ▶バニシングとつなげば、やはり壁吹っ飛び絡みの連続技が決まるぞ。



ブーストを1、2回使えば、一度思いしらせてあげようのガード硬直中に当てられる。

相手がガードを固めている状況で一度思いしらせてあげようを出したら、すぐに最大タメバニシングへ。

ガードさせた場合は、すぐにブーストしゃがみ弱Ⓚから連続技へ。ヒット時も連続技を決められるので強力だ。



対戦攻略

サウザー

Text:MVP

エリアル仕込み入力活用法

P104で紹介した「エリアルジャンプ属性仕込み入力」。一部の技で星を一つ多く奪えるようになるこのテクニック、サウザーの場合は画面端の連続技で重宝するぞ。

Ⅰがそのサンプルで、投槍、極星十字衝破風のどちらも星を奪う能力を付加できる。連続技の流れは従来通りで、グレイヴシュート後は少し待ってからエリアルジャンプへ移行しよう。この連続技は全キャラに決まり、さらにレイ、ハート様以外には極星十字衝破風の2段目が相手の起き上がりに重なるぞ。ここからヘヴィーストライクⒷ▶バニシングストライクを使ったガード不能起き攻めに発展させれば、合計で星を六つ奪いつつ天翔十字鳳を狙えるのだ。

なお、投槍は↑→↓↙や→↘↓↙←↖↑など、極星十字衝破風は↓↙←↖で入力するといいが、投槍の方は慣れないとやや難しい。



星を三つ奪いつつ、極星十字衝破風の2段目を起き上がりに重ねられるのが強み。

連続技

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ×2→グレイヴシュートⒶ▶強ⓅⒸ▶南斗爆星波（2段目のみヒット）→近距離立ち強ⓅⒸ▶（エリアルジャンプ入力で）投槍→【近距離立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ】★Ⓒ▶（エリアルジャンプ入力で）極星十字衝破風

※シンには近距離立ち弱Ⓟを出す前に一瞬だけ後ろに歩く

Ⅱ （Ⅰの★後）バニシングストライクⒷ▶しゃがみ強Ⓟ×2Ⓒ▶天翔十字鳳

※トキにはしゃがみ強Ⓟ×2中に左右が入れ替わりやすいので注意



対戦攻略

マミヤ

Text:ケンちゃん

バイクを使った連続技

Ⅰは、画面端でのメットボム→ヘヴィーストライク連係へ移行するための連続技。空中ボウガン後のジャンプ強Ⓚはレバーを←方向へ入力しながら出し、相手との間合いを離しつつヒットさせよう。

Ⅱは壁を利用した連続技の発展系。遠距離立ち強Ⓚからキャンセルでバイクを出す際は、強Ⓟ［特］同時押しでヒットストップ中に発動させると連続ヒットさせやすい。バイク発動後は、ケンシロウ、トキ、ハート様にはレバーを←方向へ入力しておき、ウイリーしつつ前方に移動する必要がある。なお、バイクの自動爆発はダメージが大きいものの、マミヤ自身もダメージを負う。残り体力が少ない状況ではバイクを投げ捨てること。



バイクの走行中はノックバックが生じないので、限界まで連続ヒットし続ける。ダメージはかなりのものだ。

連続技

Ⅰ （相手画面端）グレイヴシュートⒶ▶【弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ（1段目）】Ⓒ▶空中ボウガン→【弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ】

Ⅱ 遠距離立ち強Ⓚ（3段目） or 【しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓟ】Ⓑ▶バニシングストライク（→自動ブースト）→【しゃがみ強Ⓟ→グレイヴシュート】Ⓐ▶空中ボウガン→ダッシュ遠距離立ち弱Ⓟ→〔昇りジャンプ弱Ⓚ→下りジャンプ弱Ⓚ〕×2→遠距離立ち強Ⓚ（1段目）Ⓒ▶バイク（移動部分ヒット）～バイク自動爆発

ワンポイントキャラ対策

VS.トキ



最強キャラには、対策を一つ一つ積み重ねることが大事。知識を総動員して、堅牢な牙城を崩せ!

Text:OYZ

けん制の闘勁呼法に反撃

遠距離でけん制として使われる闘勁呼法に対しては、空中ダッシュ→ブースト→ジャンプ攻撃で反撃するのがオススメ。先読み気味で空中ダッシュをしておけば、闘勁呼法に反応して［特］～ジャンプ攻撃ずらし押しで反撃を決められる。また、レイなら昇り（やや高め）南斗鶴翼迅斬→ブーストも有効だ。



遠距離で闘勁呼法を撃つようなら、空中ダッシュ→ブースト→ジャンプ攻撃を決めろ!

秘孔・刹活孔対策続報

秘孔・刹活孔を空振りさせた後、その場から反撃できるのはケンシロウの遠距離立ち強Ⓚぐらい。前号で紹介した、ブースト→通常技を使うのが確実だ。画面暗転中はボタンのみ先行入力を受け付けているので、レバー後ろ方向以外で［特］と攻撃ボタンを押し続ければ、最速で反撃技を出せるぞ。



画面暗転中の先行入力を利用すれば、確実に反撃できる。最大反撃を研究しよう。

欄外世紀末 ●トキ対策補足：秘孔・刹活孔の空振りはスキが非常に小さく、トキのしゃがみ強Ⓚさえ間に合わないほど。シンのしゃがみ強Ⓚはギリギリ間に合うが、間合い調整が非常に難しく実戦的ではない。



©SEGA, 2004, 2005

知識を深めて隅々まで遊び尽くせ!

Quest of D Ver.2.02b 護符の継承者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2006年3月27日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

今月はEN消費型スキルの詳細データに加えて、サブキャラ育成にも役立つ格安装備&デッキを指南！ 難関・墜ちた英雄の一人用攻略もバッチリ掲載してあるぞ!!

最新!! イベント開催予定

新ルールを加えたイベントが、続々開催予定だ！ 中でも注目の新ルールの"獲得資産"イベントは、果たして何が上位入賞のカギを握るのか!? 腕を振るって参加してみよう!!

期間	4／17（月）～4／23（日）※既に終了しています
内容	第3回タイムアタックイベント
場所	地底牢獄
ルール	ダンジョンクリアの時間を競います。eアイテム持ち込み不能。フォースレベル制限50。

期間	5／8（月）～5／14（日）
内容	第1回ダンジョン踏破イベント
場所	無限回廊
ルール	10分間で到達できた階層を競います。

期間	5／22（月）～5／28（日）
内容	第1回獲得資産イベント
場所	愚者の迷宮
ルール	クリア時に持ち帰った獲得資産額を競います。全アイテム持ち込み不能。

EN消費型スキルの詳細データを検証!!

Dフォースカード&スキルデータ
～EN消費型スキル編～

前号に続き、EN消費型の強化系&補助系スキルを徹底検証。延命効果の高い回復系は、EN当たりの回復効率を良く考えてデッキに投入していきたい。
Text：伊勢猫

EN消費型スキルの特性と積み効果

時間とともに減るEN（約4秒で1消費）を消費するスキルは、大まかに強化系と回復系、特殊系、治療系といった四つのカテゴリーに分類可能。それぞれ効果こそ違うが、これらの総称がEN消費型スキルとなっている。

その積み効果は各系統別に異なり、回復系であればMP消費型スキルと同様。それに対して強化系と一部の特殊系の場合は、同属カードの種類に応じて、それぞれ効果時間がボーナスとしてプラスされていく仕組みだ。



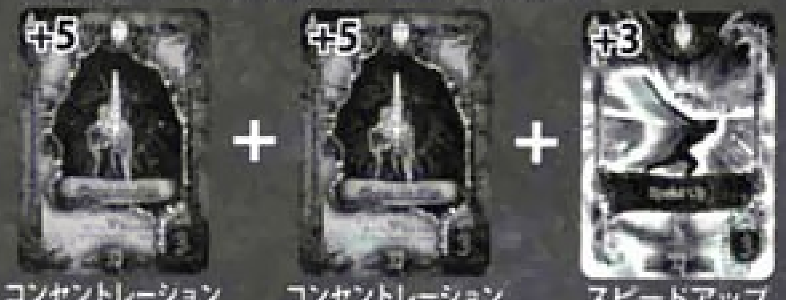
強化系スキルは重ねがけに制限が存在。味方にかけるときは要注意。



ENをHPに変換可能な回復系は、職業を選ばない万能スキルだ。

■強化系と回復系スキルの積み&相乗効果

●強化系スキルの積み&相乗効果



コンセントレーション +5 ＋ コンセントレーション +5 ＋ スピードアップ +3

同種スキルの積み効果はこれまで通りで、プラス分に比例して効果&時間が増加。同属スキルは1枚ごとに時間延長のボーナスが追加され、カード種類ごとに延長時間が異なる。

① 35%(45) + 5%(15) + 時間延長 (10) = 40(70)
② 時間延長 (6) + 時間延長 (6) + 36%(66) = 36(78)

●回復系スキルの積み&相乗効果



スーパーヒーリング +3 ＋ スーパーヒーリング +3 ＋ ヒールノヴァ +5

同種スキルの積み効果については、プラス分に応じて回復量が増加。同属スキルの場合、別種カード1枚ごとに回復量1のボーナス追加となるが、修得スキルは効果の対象外だ。

① 80 + 15 + 6 = 合計101
② 4 + 4 + 43 = 合計51

スキルの重ねがけについて

原則として強化系スキルは重ねがけ不能で、属性強化&特殊系スキルとは併用可能。特殊系スキル同士は併用できるが、アイテム効果で打ち消されることも。なお、各種粉薬の予防効果は健在だが、治療系スキルは該当した治療効果しか無い。



各種強化、属性強化、予防効果の三つは個別のステータス表示で、重ねがけ可能だ。

■治療系スキル&カード　データリスト

カード&スキル名称	レアリティ［積み上限］	種別	消費EN	スキル効果
キュアポイズン	C［+10］	僧侶スキル	1	対象&周囲の毒解除
キュアコンフューズ	C［+10］	僧侶スキル	1	対象&周囲の混乱解除
アンチサイレンス	C［+10］	僧侶スキル	1	対象&周囲の沈黙解除
アレイズ	C［+10］	僧侶スキル	1	対象&周囲の睡眠解除
キュアオール	R［+3］	僧侶スキル	3	対象の全異常解除

重要テクニックを再チェック！

知って得する豆知識

ここではおさらいも兼ねて、普段から幅広く活用可能な各種テクニックなどを詳しく解説。どれも基本的だが、それだけに役立つ知識なのでしっかり覚えておきたい。

豆知識 01 背後から殴って大ダメージ！

モンスターに対して攻撃する際は、背後（側面）から攻撃すれば正面より大きなダメージを与えられる。これをバック（サイド）アタックと呼び、約1.2倍のダメージボーナスが付く。なお、攻撃モーション中もカウンター扱いとなるぞ！



バックアタックを決めれば、正面から斬るよりも2割増しのダメージ。これを意識するだけでせん滅スピードが段違いなので、しっかり意識してプレイすること。

豆知識 02 テレポートで時間を止める？

通信システムの関係上、1Pプレイヤーの情報が優先される協力ダンジョンでは、テレポートでモンスターの足止めが可能。具体的にはルームガーダー戦で1Pが遅れてテレポートすればOKだが、墜ちた英雄の2戦目以降では効果が薄い。



1Pプレイヤーがテレポートしている間は、先行したプレイヤーの画面でモンスターがストップ！ 1体を倒すぐらいの時間は稼げるので、協力プレイではかなり重要。

QOD2事典
強化系スキルの打ち消しについて：強化系&特殊系のスキル効果は、原則として効果時間が切れるか同系統スキルの上書きで無効化されていく。ただし、黒騎士やドラゴン系などのボスキャラが放つ衝撃波は例外で、これをくらうと即座に効果が消失してしまう。消費ENが無駄になってしまうので、これらに対してはガードするか、予備動作を見て走ってかわすなどの対処をしていこう。

■強化系スキル&カード　データリスト

強化対象	カード&スキル名称	レアリティ [積み上限]	種別	消費EN	上昇数値(効果時間) 1枚	上昇数値(効果時間) 1枠積み	+1枠当たりの効果上昇率
攻撃強化	マインドアイズ	—	戦士習得	8	+25% (20)	—	—
	コンセントレーション	UC [+5]	戦士体術	8	+30% (30)	+35% (45)	+5% (+15)
	ソング オブ パワー	C [+10]	僧侶魔法	3	+25% (30)	+30% (55)	+5% (+20)
	ソング オブ バトル	UC [+5]	僧侶魔法	7	+35% (30)	+40% (50)	+5% (+20)
耐性強化	レジストファイアー	C [+10]	全職業スキル	3	+50% (50)	+50% (65)	0 (+15)
	レジストアイス	C [+10]	全職業スキル	3	+50% (50)	+50% (65)	0 (+15)
	レジストサンダー	C [+10]	全職業スキル	3	+50% (50)	+50% (65)	0 (+15)
	レジストダーク	C [+10]	全職業スキル	3	+50% (50)	+50% (65)	0 (+15)
	レジストホーリー	C [+10]	全職業スキル	3	+50% (50)	+50% (65)	0 (+15)
INT強化	オーラ	UC [+5]	魔法使いスキル	3	30 (30)	30 (40)	0 (+10)
MIN強化	グレイス	UC [+5]	僧侶スキル	3	30 (30)	30 (40)	0 (+10)
VIT強化	プロテクトシールド	—	戦士習得	4	15 (45)	—	—
	パーマネンス	UC [+5]	戦士体術	4	25 (20)	50 (50)	+25 (+30)
	シールド	C [+10]	僧侶スキル	2	30 (30)	55 (65)	+25 (+35)
	プロテクション	UC [+5]	僧侶スキル	4	45 (30)	70 (60)	+25 (+30)
DEX強化	スピードアップ	R [+3]	戦士スキル	4	30 (45)	36 (66)	+6 (+21)
LUC強化	ラック	UC [+5]	盗賊スキル	3	30 (30)	30 (40)	0 (10)

■特殊系スキル&カード　データリスト

特殊効果	カード&スキル名称	レアリティ [積み上限]	種別	消費EN	効果時間 1枚	効果時間 1枠積み	+1枠当たりの効果上昇率
特殊技能	アロウズ	—	戦士習得	1	20	—	—
	スチールボディ	—	戦士習得	12	30	—	—
	ヒートボディ	C [+10]	戦士スキル	8	30	35	5
	スティール	—	盗賊習得	3	—	—	—
	ホークアイ	—	盗賊習得	5	—	—	—
	ディテクト	C [+10]	盗賊スキル	3	—	—	—
	インビジブル	UC [+5]	盗賊スキル	5	15	20	+5
特殊防御	プロテクトアロー	C [+10]	僧侶スキル	1	30	30	0
	リフレクトアロー	UC [+5]	僧侶スキル	3	30	30	0
	プロテクトマジック	UC [+5]	僧侶スキル	2	30	30	0
	リフレクトマジック	R [+3]	僧侶スキル	4	30	30	0

■回復系スキル&カード　データリスト

効果対象	カード&スキル名称	レアリティ [積み上限]	種別	消費EN	回復数値 1枚	回復数値 1枠積み	+1枠当たりの効果上昇率
単体	ポーション	UC [—]	Dフォースカード	—	30	—	—
	ハイポーション	R [—]	Dフォースカード	—	50	—	—
	マイナーヒール	C [—]	Dスクロール	—	20	—	—
	マイナーヒーリング	—	僧侶習得	4	20	—	—
		C [+10]	僧侶スキル		25	31	6
	ヒール	UC [—]	Dスクロール	—	40	—	—
	ヒーリング	UC [+5]	僧侶スキル	7	40	49	9
	スーパーヒール	R [—]	Dスクロール	—	60	—	—
	スーパーヒーリング	R [+3]	僧侶スキル	10	65	80	15
範囲	マイナーヒールノヴァ	—	僧侶習得	5	15	—	—
		C [+10]	僧侶スキル		20	25	5
	ヒールノヴァ	UC [+5]	僧侶スキル	9	35	43	8
	マイナーヒールインパクト	C [+10]	僧侶スキル	6	15	19	4
	ヒールインパクト	UC [+5]	僧侶スキル	9	25	31	6
	スーパーヒールインパクト	R [+3]	僧侶スキル	12	40	49	9

HP回復スキル&カードの回復効率と費用対効果

サポートジョブ導入により、多くの職業で利用可能となったHP回復系スキル。本職の僧侶であればスーパーヒーリングを迷わず投入したいが、サポートジョブの場合は話が変わってくる。ここで重要なのはEN消費当たりのHP回復効率で、その数値はマイナーヒーリングがスーパーヒーリングに次いで2番目に高い。これに対してノヴァ系などの範囲スキルは、二人回復で2倍と考えればスーパーヒーリング以上の回復効率。どちらも一長一短だが、乱戦になりやすい戦士や盗賊なら後者が、遠距離でサポート役に徹する魔法使いであれば前者がベターな選択といえる。

なお、サポートジョブだと消費ENが1.5倍の計算(端数切り上げ)となる関係で、詠唱時間を考慮に入れればヒールノヴァが最も回復効率に優れたスキルだ。



僧侶の場合は習得スキルのマイナーヒールノヴァ&スーパーヒーリングを状況で使い分けるのが定番。スーパーヒールインパクトも二人以上の回復で元は取れるが……消費ENが多い分だけ扱いづらいのが本音だ。



サポートジョブ使用時は消費が増える関係上、ノヴァ系は同じ回復効率に。このため、前衛の戦士/サポLv.10であればヒールノヴァが大安定だ。ただしEN消費量も増えるので、肉類を多めに持ち込むようにしよう。

■HP回復スキルの回復効率

カード&スキル名称	メイン	サポLv.10
マイナーヒーリング(習得スキル)	6.25	4.16
	5	—
ヒーリング	5.71	3.63
スーパーヒーリング	6.5	—
マイナーヒールノヴァ(習得スキル)	4	2.5
	3	—
ヒールノヴァ	3.89	2.5
マイナーヒールインパクト	2.5	1.67
ヒールインパクト	2.78	1.79
スーパーヒールインパクト	3.33	—

EN1消費当たりのHP回復率を計算したのが左の表。スーパーヒーリングの回復効率が最も高く、範囲系スキルは低い数値となっている。

豆知識 03 うつ伏せダウンは安全確実!?

背後からモンスターをダウンさせると、中型モンスターでも受け身を取られない。ある程度DEXを確保した状態で再度攻撃すれば、それだけでハメることが可能。さらに協力プレイ&1P以外なら、中ボスも安全に倒せてお得だ!!



紫色のオーラをまとう中ボスモンスターも、1P以外なら通信ラグの関係で一度ダウンさせればOK。1Pだとオーラをまとった瞬間に抜けられてしまうので注意。

豆知識 04 テレポートされたら背後注意

待機状態に攻撃を仕掛けると、テレポートで逃げてしまうマジシャン系のモンスターは厄介な相手。その行き先はプレイヤーの真後ろなので、背後を向いての視点変更が対処の基本。キャンセルから背後ダッシュ攻撃がオススメだ。



魔法を撃たせたスキに側面から攻撃するのが基本だが、テレポートされてしまっても慌てず背後を向けばOK。これだけで、余計なダメージをかなり受けなくなる。

豆知識 05 体格のメリット&デメリット

キャラクターの体格は好みで選ぶことがほとんどだと思うが、実は身長が高いほど武器攻撃のリーチが長い。逆に小さい体格だと攻撃に当たりづらく、攻撃の打点が低いドワーフならスピアージャブなどがダウン中の敵に当たる。



身長が低いドワーフであれば、スピアージャブやヘビースタッブがダウン中のモンスターにヒット。人間やエルフでも身長が低ければ、打点の高い攻撃を避けやすい。

QOD2事典 **モンスターがまとうオーラについて:** ボス&中ボスに加えて、一部の中型モンスターが一定ダメージで身にまとう紫色のオーラだが、厳密にはそれぞれ異なった効果が付加される。どちらにも共通しているのはスピードアップ&攻撃強化で、ボス&中ボスはさらにスーパーアーマーの効果が追加される仕組み。いずれにせよダメージを受けると危ないことに変わりは無いので要注意だ。



少ない資産で堕ちた英雄を攻略せよ!

低資産デッキ特集

プレイ回数が少なく、強力な装備をそろえるのが難しい……。そんな人でも、最難ダンジョン"堕ちた英雄"で十分な活躍ができる! 今回は、少ない資産でマイキャラを強化する方法を考えてみよう。

Text:ちゃっきー

「生き残ること」を前提とした上で攻撃力を求める

HPの高い敵が多数登場する「堕ちた英雄」では、せん滅力ばかりが重視されがち。しかし、慣れていないうちから防御面をおろそかにし過ぎると、逆にパーティーに負担をかけてしまうことになり兼ねない。まずは自分の力だけで最後まで生き抜ける装備を整え、その上で可能な限り攻撃力を求める、という方針で行こう。

防御面でポイントになるのは、物理防御と炎耐性。この二つがある程度高ければ、少なくとも一瞬で死に至るようなことは無いだろう。低資産でこれらを高めるときにポイントとなるのは装飾品。ショップでも購入できるファイアーアミュレットや、低価格のタフネスリングを装備し、防御面を充実させていこう。



敵が使う魔法やブレスの中でも、炎属性のものは威力が高め。炎耐性は特に重視したいところだ。

戦士

Dフォースカード

- バーバリアンラッシュ×24
- ロックブレイカー×2
- 回復&食料×9

eアイテムと取引所価格(4月13日現在)

ユーデクス	——
バトルアックス+5×2	9320G(×12)
月の弓	——
グレートヘルム+3	13297G(×4)
プレートメイル+5	2980G(×6)
スラッシュブーツ+3	12989G(×4)
ファイアーアミュレット+5	1387G(×6)
ルビー×3	65226G(×3)
エメラルド×2	4298G(×2)

攻撃範囲と威力の両面に優れるロックブレイカーは、スレッシャーテイルと並ぶ汎用性の高いスキル。安価なバトルアックスでも、最上級ダンジョンで十分な力を発揮してくれる。ユーデクスのダッシュ攻撃と合わせて使えば、汎用性がさらに上がるぞ。Dフォースカードは、ロックブレイカー自体を1～2枚程度にし、連係スキルを大量に入れてDEXと威力を上げるのがオススメ。バーバリアンラッシュやオーガラッシュなら、24枚そろえるのも難しくない。防具は、防御力を重視しつつファイアーアミュレットで炎耐性を補なうのが基本方針になる。中でもグレートヘルムとスラッシュブーツは、最強クラスの能力を持つ割に値段が安いオススメ品だ。



上のデッキ構成でも、ロックブレイカーの威力は十分。決して足手まといにはならない。

デッキ改良の道筋

まず最初の集めたいeアイテムは、炎耐性が大きく上がり、防御力も高いフレイムアーマー。これがあれば炎耐性が十分に上がるので、装飾品をパラメータアップに回せる。また、Dフォースカードは、連係スキルをバーサーカーラッシュに変えていこう。初段の出が早いので、敵の足止めに使いやすいぞ。



フレイムアーマーを手に入れ、その後パラメータをアップさせる装飾品を集めよう。スパイクアックスは後回し。

関連eアイテムの取引所価格(4月14日現在)	
スパイクアックス(UC)	495922G
フレイムアーマー(R)	112880G
パワーリング(UC)	190929G
サファイア	211698G

魔法使い

Dフォースカード

- アイスブリザード×1
- ハードインフェルノ(スキル)×1
- マイナーヒーリング×4
- フレアバースト(巻物)×10
- ライトニングボルト(巻物)×10
- 回復&食料×9

eアイテムと取引所価格(4月14日現在)

フレイムスタッフ+5	6493G(×6)
アイススタッフ+5	6334G(×6)
クリスタルワンド+5	7333G(×6)
ウィザードハット+3	16251G(×4)
シャドウローブ	4216G(×6)
ウィザードブーツ	11712G(×4)
タフネスリング+5	2266G(×6)
ダイヤモンド×3	2558G(×3)
アクアマリン×3	3995G(×3)

武器攻撃を主体にする魔法使いは、強力な武器をそろえるのに多額の資産が必要になる。安く済ませたいなら、武器が安価なINT型を目指そう。ルビーも必要が無いので、理想に近い装備品が簡単にそろえられる。鎧はシャドウローブだが、INTの上昇値はウィザードローブと同じ。炎耐性に不安は残るが、タフネスリング&ダイヤモンドで物理防御は万全だ。Dフォースカードは、前号で紹介したものとほぼ同じ構成。サポートジョブを僧侶にし、MP切れの際にはマイナーヒーリングでパーティーの手助けをしよう。レアスキルを複数枚持っているならそちらの枚数を増やし、別のサポートジョブにする場合は、ハードインフェルノの巻物を入れるといい。



HPが減った味方を回復するのも重要な仕事。MP&巻物切れで魔法が撃てなくなったときに。

デッキ改良の道筋

魔法主体のまま行くなら、装備はあまり変えなくてもOK。慣れてきたら物理防御を捨て、DEXを強化するアイテムやウィザードローブを集めよう。Dフォースカードは、レア魔法の枚数を増やす方向を目指したい。武器攻撃主体に切り替える場合は、武器のほかSTRを上げるアイテムをそろえる必要がある。



ウィザードローブのINT上昇はシャドウローブと同じ。高価な品なので、後回しにしてしまってもOKだ。

関連eアイテムの取引所価格(4月14日現在)	
カースロッド(R)	357171G
ウィザードローブ(R)	472422G
スピードリング(UC)	195229G
サファイア	211698G

QOD2事典

アイテム取引所の活用法: 取引所でアイテムを注文するときは、平均価格だけでなく売り注文数や取引成立数もチェックしたい。取引成立数に比べて売り注文数が非常に多い場合、そのアイテムが値下がり傾向にあることを示している。逆に毎日のように売り切れているアイテムは値上がり傾向。平均価格よりもかなり高い金額を出さないと取引が成立しない場合が多い。

お買い得eアイテム情報

ここでは、下で紹介しているもの以外のお買い得品を取り上げていこう。eアイテムの取引レートは、最上位のものが圧倒的に高く、次点のものは大幅に下がる傾向にある。性能の割に安く手に入るものを選んで集めれば、最強に近いキャラを安価で作ることができるぞ。見た目をある程度妥協することも重要!?



MINの上がる装飾品や宝石は非常に安価。ホーリーボルトの威力を上げたいなら集めておこう。

ドワーブンアックス
取引所価格(4月13日現在) 37617G

両手斧は人気薄だが、使い方次第では十分な強さを発揮できる。MINが低いキャラの場合は、上位版のディバインアックスよりもこちらの方が威力が高いぞ。

ギャザーブーツ
取引所価格(4月13日現在) 9736G

パラメータの上昇が無く見た目の能力は低いが、さまざまなステータス異常に対する耐性を持つ。特に毒や眠りに対して効果が高いので、一つ持っておくと便利。

プロテクトローブ
取引所価格(4月13日現在) 139935G

キングローブが人気だが、防御力はこちらの方が上。ディバインサークレット、ホーリーブーツと組み合わせれば、鎧はプロテクトローブでも聖耐性が最大値になる。

★マジックリング
取引所価格(4月13日現在) 29607G

単品でもINT+20という能力に注目。下がるパラメータがSTRとVITなので、INT型の魔法使いにとってはデメリットがほとんど無い。集めておいて損は無いだろう。

マジックアーマー
取引所価格(4月13日現在) 204945G

人気のウィザードローブに比べてINT上昇と属性耐性は落ちるものの、防御力は圧倒的に上。男魔法使いの場合、見た目で敬遠してしまう人も多いようだが……。

★マインドリング
取引所価格(4月13日現在) 10997G

STRとVITが下がる代わりにMINが大きく上がる。ホーリーソード系僧侶の場合STRが必要無いので、ぜひ装備したい。ホーリーボルトの威力アップにもつながる。

僧侶

Dフォースカード

- 粛正or神罰×18
- ハードブレイカー×6
- ソング オブ バトル×2
- スーパーヒーリング×1
- ホーリーボルト×1
- 回復&食料×7

eアイテムと取引所価格(4月13日現在)

ユーデクス	——
ウォーハンマー+5	5954G(×12)
フレイムシールド(+5)	11475G(×6)
キングクラウン+3	12128G(×4)
カズラ+5	5235G(×6)
キングブーツ+5	8641G(×4)
ファイアーアミュレット+5	1387G(×4)
ルビー×3	65226G(×3)
ダイヤモンド×3	2558G(×3)

スキル自体の威力が高いハードブレイカーなら、ウォーハンマーでも十分なダメージが出る。連係スキルでハードブレイカーの威力とDEXを補ないつつ、MINもアップ。魔法を撃たない場合は、DEXのみが上がるロックブレイカーを入れよう。また、多数の敵を相手にすることを考え、ユーデクスで立ち回りを強化するのがオススメ。ユーデクスのダッシュ攻撃でダウンを奪い、ハードブレイカーにつなぐのが常とう手段だ。一方の防具は、炎耐性が上がらないカズラの欠点をファイアーアミュレットでカバー。ダイヤモンドを入れることで、物理防御も十分になる。なお、ハードブレイカーは月の弓キャンセルの効果があまり高くない。盾を装備した方が無難だ。



ハードブレイカーだけでは、複数の敵を相手にするのが難しい。ユーデクスと併用しよう。

デッキ改良の道筋

ホーリーソード主体か、棍棒主体かを決めてからアイテムを集めたい。棍棒の場合は、STRやDEXを強化する装備をそろえていこう。装飾品をパワーリングにするか、スピードリングにするかは好みで。ホーリーソードの場合は、聖耐性を上げる装備が必須。ホーリーアミュレットは手軽に手に入るが……。



ホーリーソードを中心にするのも一つの道。聖耐性を防具だけで最大値にするのが理想だが、値段はかなり高い。

関連eアイテムの取引所価格(4月13日現在)	
スクエアメイス(UC)	87609G
フレイムアーマー(R)	112880G
パワーリング(UC)	190929G
サファイア	211698G

盗賊

Dフォースカード

- ライジングスラッシュ×18
- スレッシャーテイル×6
- ラック×2
- 回復&食料×9

eアイテムと取引所価格(4月13日現在)

バイパーファング+5×2	3251G(×12)
月の弓	——
パイレーツハット+3	12230G(×4)
レザークロス+5	3650G(×6)
スラッシュブーツ+3	12989G(×4)
タフネスリング+5	2266G(×4)
ルビー×3	65226G(×3)
エメラルド×3	4298G(×2)

盗賊は、バイパーファング+スレッシャーテイルが最も安上がり。短剣よりも扱いやすいので、サブキャラとして育てたい人にもオススメだ。サポートジョブのレベルが3になれば、片手剣の補正が緩和されるぞ。ただ、短剣もそれほど高くはない。最初からこちらを使っていくのもいいだろう。シルバークレストでも購入できるバイパーファングは、元々クリティカルが出やすいという特徴を持つ武器。LUCを上げればその確率はさらに上がり、STRをそれほど上げなくても戦士並のせん滅力を実現できる。問題なのは防具。ランクの低い盗賊装備は物理防御と炎耐性がともに低いので、タフネスリングやファイアーアミュレットで補っていこう。



クリティカルが出やすいバイパーファングは、装備でLUCを上げやすい盗賊に適した剣だ。

デッキ改良の道筋

短剣を使う場合は、LUC型を維持するか、STR型を目指すかの選択が重要だ。前者の場合は、ラウンドナイフが主戦力。各種スキルや下に挙げた装備品でLUCを稼ごう。鎧はバーグラージャケットがベストだが、値段が非常に高い。一方、後者の場合は古鉄を収集。鎧はSTRの上がるスパイククロスがいい。



盗賊なら、最終的には短剣を使いこなしたい。STR型にする場合は、古鉄+ヘビースタッブを集めていこう。

関連eアイテムの取引所価格(4月13日現在)	
ラウンドナイフ(UC)	39372G
パイレーツプレート(R)	169309G
ソアグリーヴ(R)	164399G
ラックリング(UC)	174493G

DOD2事典 **取引所よりもトレード!?**:アイテム取引所は、手間をかけずに好きなアイテムを入手できるのが利点。ただ、注文時の手数料と成立時の差額を合算すると、かなりの金額を取られていることになる。損をしたくないのなら、やはりトレードを使った方がいいということだ。しかし、取引価格の推移をしっかりチェックしていれば、逆に得できるチャンスも……!?



最難関ダンジョンシングルプレイ攻略

堕ちた英雄・一人旅"実践編"

Part1（フロア1～2）

堕ちた英雄のシングルプレイを、今回から本格的に攻略していく。シングルプレイで敵の配置や立ち回りを覚えれば、全国協力プレイでも役立つことは間違い無い。挑戦してはいかがだろうか？

Text:真瑠世

DECK & ITEM 準備

冒険に旅立つ前に前号のおさらい。デッキやアイテムで最低限そろえておきたいものを紹介しよう。

消費eアイテムの持ち込みを、毒消し程度に抑える前提で話を進めると、回復カード枚数の調整が非常に重要。慣れるまではHP回復系を5枚以上、そして初期ステータスは右の数字以上にしたい。ある程度の資産が必要だが、代用品は多いぞ。

武器について

武器は基本的にeアイテムで3セット持ち込む。片手剣の候補はファルシオン、バイパーファング、ナイトソード、グレートソードの4種で、このうちナイトソードかグレートソードを最低1セットは持ち込みたい。武器の攻撃力で中央到達確率がかなり変化するため、なるべく強い武器をそろえたい。

一方、カードでミスリルソードを持ち込む場合には、スレッシャーテイルを2枚とEN回復系を1枚削る。その分、補助系魔法の使用を抑えること。

●中央クリア目的のデッキ・ステータス

SAMPLE DECK

- **スレッシャーテイル×24**
- **HP回復系×5**
- **EN回復系×5**

初期ステータス目安

・STR	60以上
・DEX	60以上

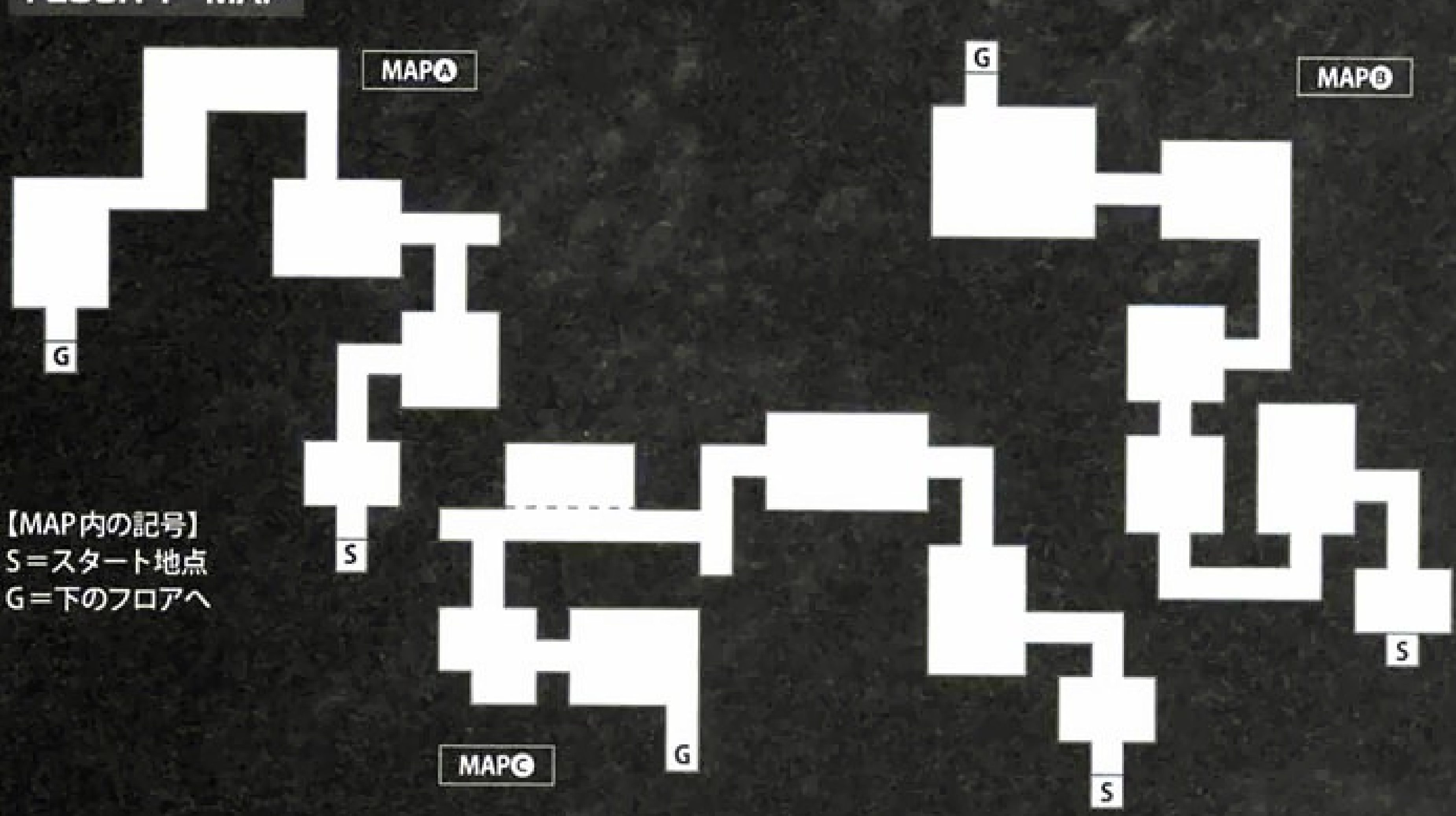
FLOOR 1

マップによってタイムが変動しやすいフロア1。個別撃破でもいいが……。

目標残EN **81** 以上

道中は強制戦闘部屋に敵が入ってこないよう、ダッシュ攻撃で転ばすのが重要。強制戦闘で敵を倒す優先度をマジシャン系→スケルトンナイト→ミノタウロスバトラ→Gリザードマン→サラマンダーと覚えれば、どのマップにも対応できる。

FLOOR 1 MAP



【MAP内の記号】
S＝スタート地点
G＝下のフロアへ

MAPⒶ ～ONE POINT～

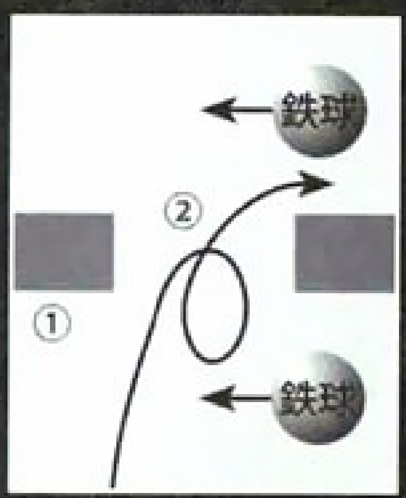
道中のGリザードマンが強制戦闘部屋へ乱入しやすいので、しっかり転ばすこと。また、二つ目の強制戦闘部屋は鉄球と氷弾トラップに当たらないラインを床で判別するのがポイント。ここは、ダークマジシャンを倒した後に安全なラインを通ってサラマンダーの背後へ回り、中央へ向けて攻撃だ。

MAPⒷ ～ONE POINT～

このマップは最も時間がかかるため、残りENは80くらいになってしまう。一つ目の部屋はダークマジシャンを倒した後、サラマンダーの動きを見ながらミノタウロスバトラーを攻撃。サラマンダーが接近してきたら2体まとめて攻撃しよう。

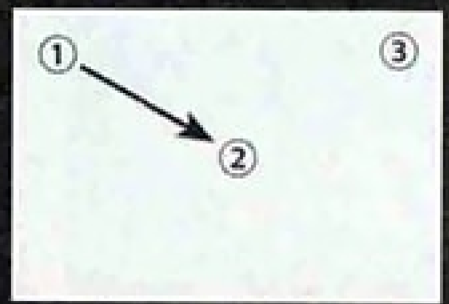
なお、道中の注意点と残り二つの強制戦闘は、簡略マップを参照しつつ速攻で切り抜けたい。

※道中の注意点



柵を壊す場所では、ダークマジシャンを放置しながら立ち止まること無く図のように進む。鉄球をよけつつ柵に接近し、ミノタウロスバトラーの攻撃を誘ってすぐに後退。攻撃回避後に前進しながらタッチで柵を壊し、右に曲がったら鉄球が過ぎるまで待とう。

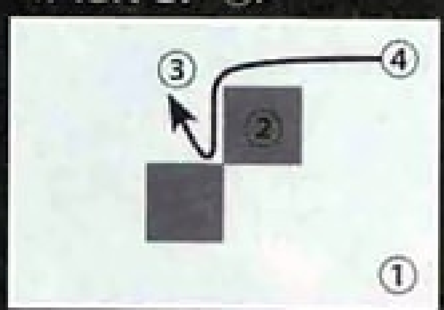
<PICK UP ①>



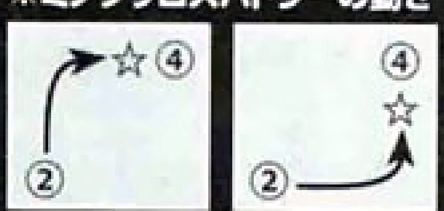
①スケルトンナイト
②ミノタウロスバトラー
③サラマンダー
④ダークマジシャン

スケルトンナイトを倒したら矢印のように進み、移動してきたサラマンダーを中央側から攻撃。次にミノタウロスバトラーを1回ダウンさせ、その後に再び中央側からサラマンダーを攻撃すれば2体同時に攻撃可能。

<PICK UP ②>



※ミノタウロスバトラーの動き

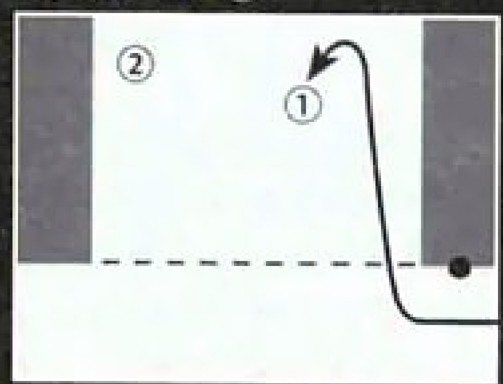


最後の強制戦闘部屋では、自分の位置でミノタウロスバトラーの動きが変わってしまう。入室後はダークマジシャンへ左側から攻撃し、そのまま爆発トラップの縁を図のように進もう。矢印の先端辺りで2体を同時に攻撃し、1回ダウンさせたら背後に回り込むこと。

MAPⒸ ～ONE POINT～

このマップは最も短時間で終わらせることができ、階段前でEN83は楽に残せる。最初の強制戦闘はマジシャンを優先。次にグールの動きを見ながら、サラマンダーとまとめて攻撃していこう。

<PICK UP ①>



二つ目の強制戦闘は、素早くレバー（●）を引いて柵の中へ。サラマンダーの背後から4セット決めたら、マジシャンの魔法を避ける形だ。

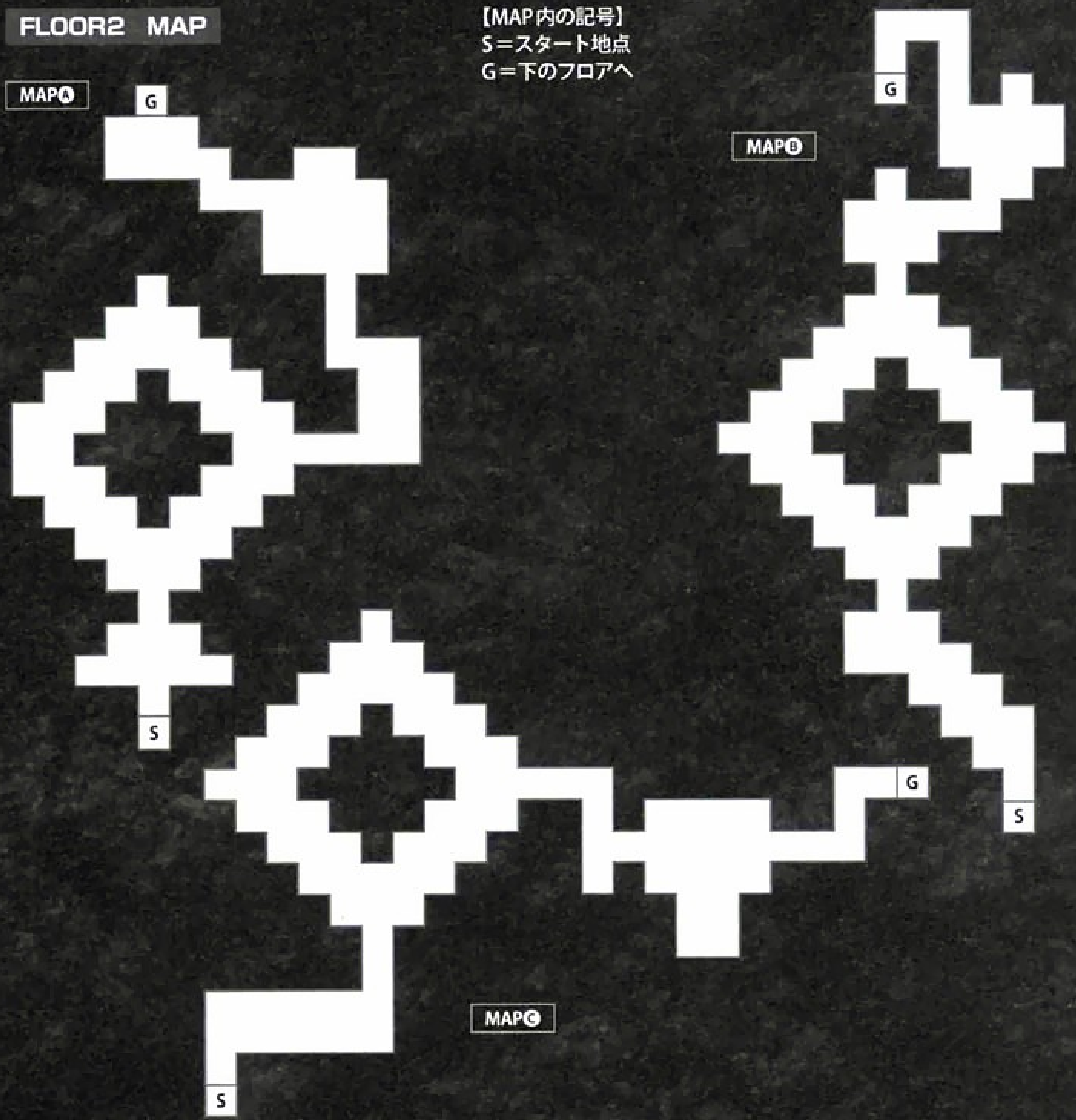
最後の強制戦闘では、マジシャンを撃破後にサラマンダーへ攻撃しつつ視点を中央へ向ける。レッサーデーモンが魔法or突進を仕掛けてくるので、サラマンダーを盾にする位置取りで、魔法のときだけ回避。グールの攻撃をくらわないよう慎重に。

QOD2 事典 **初期ステータス補足：**STR60、DEX60という数字はデッキ＋防具＋宝石（ルビー、サファイア）三つずつでクリア可能。このためリングはスピードリング、パワーリングのどちらでもOK。傾向としてパワーリングの方が簡単になるものの、スピードリングの方がアクシデントに対応しやすい。パワーリングで慣れた後、スピードリングに変えると中央制覇が安定するだろう。

FLOOR 2

途中の部屋の構造はどのマップもほぼ同じなので、タイムに変化は出ない。

目標残EN **61** 以上



部屋に入るまで

最初の強制戦闘は、マジシャンを倒して左回りで扉を開けつつ、サラマンダーとオークチーフをまとめて攻撃する。後は個別撃破だ。問題は最初の部屋に入る前の対処。敵が乱入してきやすい。

＜MAPⒶ＞　降りた直後のブロックの右端を直進する。これでオークチーフのタックルをかわせる。部屋の扉を開けたら反転してオークチーフにダッシュ攻撃を当て、すぐに反転して部屋の中へ。

＜MAPⒷ＞　二つ目の分銅が落下するくらいで前進。デーモンの突進に注意しつつ、サラマンダーを部屋側からダッシュ攻撃で転ばせて中に入ろう。

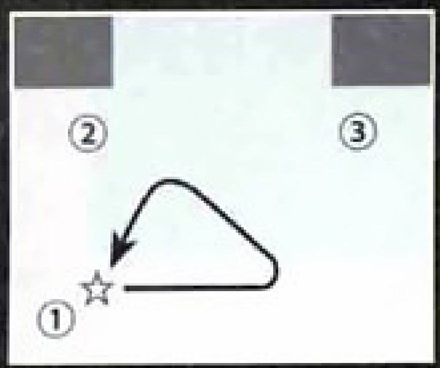
＜MAPⒸ＞　オークチーフが最も乱入してきやすいマップ。一度転ばせつつ扉のスイッチに乗り、オークチーフのタックルをガードしつつ中に入るのが理想。またはMAPⒶ同様に反転を2回行なう。



敵が乱入すると、強制戦闘が荒らされる可能性が高い。特にオークチーフは乱入しやすく耐久力があるため、相手にすると大幅なタイムロス。部屋に入る前に右上の縮小マップで安全を確認しよう。

フロア最後の戦闘

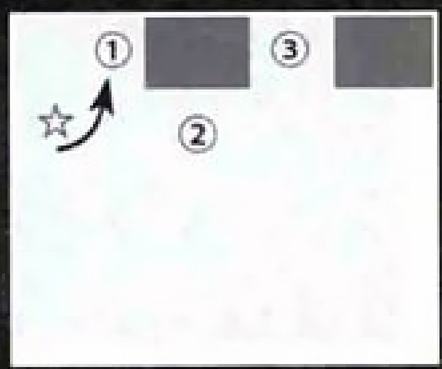
MAPⒶ



①デーモン
②フロストサラマンダー
③オークチーフI

視点を画面中央側へ向け、敵出現後にデーモンへ攻撃を3回当てる。その後、フロストサラマンダーの突きを避けつつ右へ前転。そのまま直進すればオークチーフのタックルもかわせる。後は、背後から攻撃しつつ3体まとめて料理しよう。

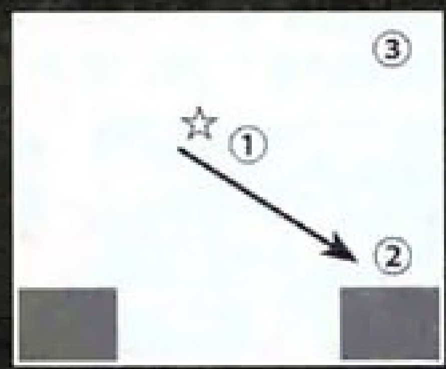
MAPⒷ



①デーモン
②オークチーフI
③マジシャン

ブロック内の右隅に向けてデーモンへ攻撃する。壁コンボを使いながら5回攻撃したら、左側へ前転。これでオークチーフのタックルをかわせるので、背後から2体まとめて攻撃しよう。最小限の動きをすれば、マジシャンは反応しない。

MAPⒸ



①デーモン
②フロストサラマンダー
③オークチーフI

中央のデーモンをフロストサラマンダーの方へ向けて吹っ飛ばす。そのまま接近して2体まとめて1回～2回攻撃し、右手前へ前転。オークチーフのタックルをかわしつつ背後から攻撃しよう。ここは敵が分散しやすいので注意（欄外参照）。

武器の持ち替えについて

3セット持ち込んだ武器の攻撃力が違う場合、オススメの持ち替えパターンは次の通り。攻撃力の高い順からA→B→Cと並べたとして……、

フロア1→C
フロア2→B
フロア3→B（劣化後C）
三連RG→A
ボス戦→A（劣化後C）

となる。裏武器をBからAに持ち替える感じで、劣化した瞬間から素早くCを使おう。なお、ミスリルソードはスタート直後から使い切るのがベスト。



劣化した武器で攻撃するとタイムロス必至。すぐに切り替えよう。



フロア1で使った一番弱い武器は、劣化対策用に使うといい。

補助系魔法について

補助系魔法カードを使う場合は、その分1枠消費してしまうのがポイント。マインドアイズ以外はスレッシャーテイル6枚と交換しよう。枚数を積むことで効果時間が長くなるため、序盤の強制戦闘なら一度使用するだけで2回分をギリギリ持続する。なお、コンセントレーションは3連RG①で使った後、三連RG②の途中で切れるので、オークチーフをいなしつつもう一度使う。慣れないうちは各三連RGで使ってもいい。

マインドアイズ／EN8	
・FLOOR3	2回
・3連RG①	1回
・3連RG②	1回
・3連RG③	1回

コンセントレーション／EN8	
・FLOOR1	1回
・FLOOR3	2回
・3連RG①	1回
・3連RG②	1回

ソング オブ パワー／EN5	
・FLOOR1	1回
・FLOOR3	3回
・3連RG①	1回
・3連RG②	1回
・3連RG③	1回

QOD2事典 **スレッシャーテイルの有効活用：**敵を隅にまとめた後、スレッシャーテイルを連発していると次第に敵が分散してしまう。分散しそうになったらいったん後退して、スレッシャーテイルの先端を当てるような位置関係にしてから、再度攻撃。敵に自分の体が触れると、隅から押し出してしまうことを覚えておこう。ちなみに、押し出してしまうとタイムロスになる。

超ドラゴンボールZ

全国大会で猛威を振るった2キャラクターの強さを徹底解析！

ついに開催された『超ドラゴンボールZ』公式大会。トランクス、悟空といったキャラが多かったが、ベスト8に残ったキャラの割合は意外な結果に。何と8名のうちフリーザが2名、セルが5名を占めていたのだ。今回は大会で圧倒的な強さを見せ付けたこの2キャラを攻略するぞ。

スーパードラゴンボールZ
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年12月(稼働中)
■使用基板：ー

Text:FAG
協力:kon、キース

想像を絶する恐ろしいキャラ性能!!



セル

強力な飛び道具、攻撃発生が早い弱攻撃とオールラウンドに強いセル。さらに基本防御力が高く、スキルを六つ覚えることが可能など、ゲームシステムにも愛されているぞ。

強力かつ多彩な飛び道具を使い分けろ！

セルの主力となるのが飛び道具のサイコキネシス。サイコキネシスは攻撃判定が出ている時間が長いのでけん制として使うのが有効。サイコキネシスを出しておいて、同時にラッシュをかけよう。サイコキネシスが警戒され始めたら、次に狙うのがインタラプター。この技は横に移動しながら攻撃するので、相手との軸がズレて攻撃回避にも使える。攻撃力も高いので、遠距離戦では絶えず狙っていこう。また、ヒット確認からスーパーキャンセルでジャッジメントにつなげることができるぞ。

ほかにもヘルニードルがある。強のヘルニードルは攻撃が横に広がり回避されにくいので、相手の回避行動を抑制できるのだ。



動きが遅い、というセルの欠点さえも補うインタラプター。直線的な攻撃はこれで封殺できるぞ。



攻撃発生が早く、完全に回避するのは難しいヘルニードル。近距離、中距離戦では弱を使い連続技に組み込んでいこう。



飛び道具を盾に接近を許すな！

サイコキネシスは多段技なので、相殺されにくい。ガードさせてから、有利な状況で一気に勝負をかけよう。

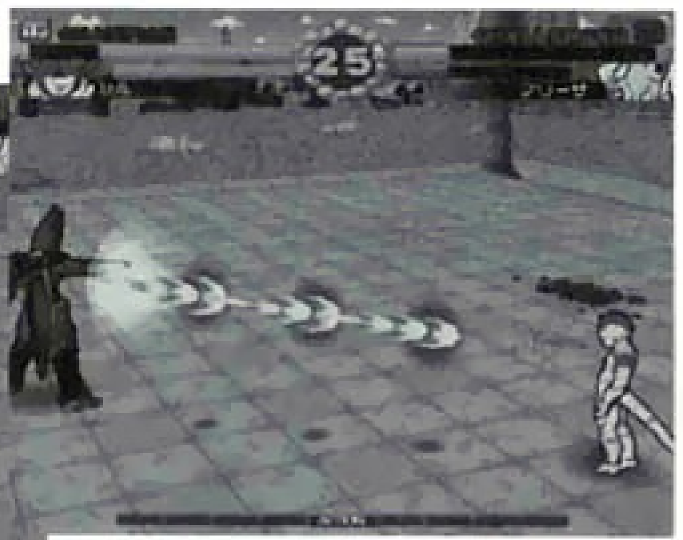
生気吸収の性質とは？

「生気吸収」は打撃技で、ヒットすると特殊効果を得ることができる。そのときの効果はボタンにより変わる。その効果は下の表を参考にしてほしい。特に強の生気吸収は相手の超必殺ゲージを減少させる効果もあるので、その後、試合を有利に展開できる。舞空術キャンセルからのジャンプ攻撃がヒットしたときなど、連続技に組み込んで使っていこう。

生気吸収の効果	
弱ボタン →	アクションゲージの吸収
強ボタン →	超必殺技ゲージ吸収
弱＋強ボタン同時押し →	相手の技をコピーする

生気吸収には各種追加効果がある。リターンの高い技だ。





⇐⇒強＋Jと入力すると、コピーした技が使用できるぞ。

完全体になるためのスキルは？

セルのスキルで必須なのがスーパーキャンセル。これを習得すると飛び道具からジャッジメントがつながり大ダメージを与えられる。攻撃主体に育てたいのなら連続技を伸ばせる太陽拳、ラッシュの強化にサイコキネシスか瞬間移動がいい。逆に防御重視なら体重増加がお勧め。



セルのスキルはどれも高性能。スキルの成長も早いので初心者にお勧めのキャラだ。



通常投げより少し発生は遅いが、攻撃力が高いエクセキューション。相手の起き上がりに重ねるのが有効。

はみ出し元気玉 スキルアップ時の能力変化について：各種スキルを習得することによって、さまざまな能力値が変化する本作だが、トランクスを例に挙げて紹介しよう。攻撃力アップ→＋15%、レーザーソード→リーチの長さが約1.2倍になり攻撃力がアップする。日本刀→リーチの長さが約1.7倍になるが、攻撃力の変化は無し。



分からせてやる、本当の宇宙一がだれなのかを

フリーザ

追尾性が高い飛び道具はかなり強力だが、本命はコマンド投げのレッドスフィア。固めからのガード崩しや、防戦からの切り返しとオールマイティーに活躍する。さらにソニックワープによる連係が可能であり、ポテンシャルは無限大だ。

強力な飛び道具を主軸に立ち回れ！

フリーザの飛び道具は、どれも使い勝手がいい。それぞれの性質を理解して、攻撃の起点にしよう。まずフレックスレーザーはキャンセルしてダッシュ弱攻撃を出せば、ヒットした場合はジャンプ攻撃からの連続技で追い打ちが可能だ。ガードされてもスキが少ないので攻撃が継続できる。アーマーストライクのスキルを持っていれば、ダッシュ弱攻撃が強力なけん制技となる。

サイコキネシスは弱で出すと硬直が短いので、バックジャンプしてさらに間合いを離すと攻撃を継続させやすいぞ。追ってくる相手にはソニックワープが有効。背後からカウンターを取れる。

フリーザカッターは相殺性は強くないが追尾性能が高く、相手の動きを止めることができる。ガードさせてから相手の硬直が解けた瞬間に投げ技を重ねるのが有効だ。発生はあまり早くないので、前述の弱サイコキネシスの後や、相手の起き上がり時に早めに撃っておくといい。弱と強で撃ち分けると画面上に2発出すことができるぞ。

ソニックワープの活用法は？

ソニックワープの基本的な使い方は飛び道具を出してからのガード崩し。弱サイコキネシス→フリーザカッター→弱サイコキネシス→ソニックワープ(後ろ側・「↓↘→」)という連係で、ガード方向を揺さぶれる。

また、ホーミング強攻撃をキャンセルしてソニックワープ（後ろ側）を出す、というのも有効。ホーミング強攻撃をくらった相手が受け身を取った場合には相手の真後ろにフリーザが出現するので、受け身の硬直にレッドスフィアなどの投げ技が確定する。そのほか、飛び道具の先読みやダッシュ弱攻撃で浮かせてから空中ソニックワープ(「→↓↘」)→（舞空術キャンセル）下降中ジャンプ攻撃→連続技など、さまざまな状況で使えるぞ。

攻守の要！レッドスフィア！



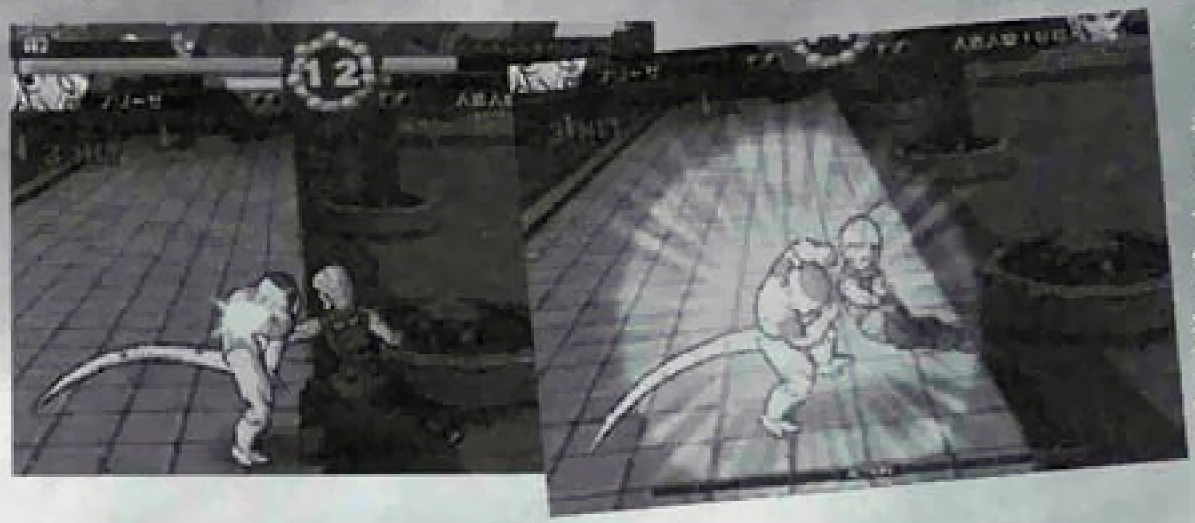
飛び道具やコンビネーション攻撃をガードさせてから……、



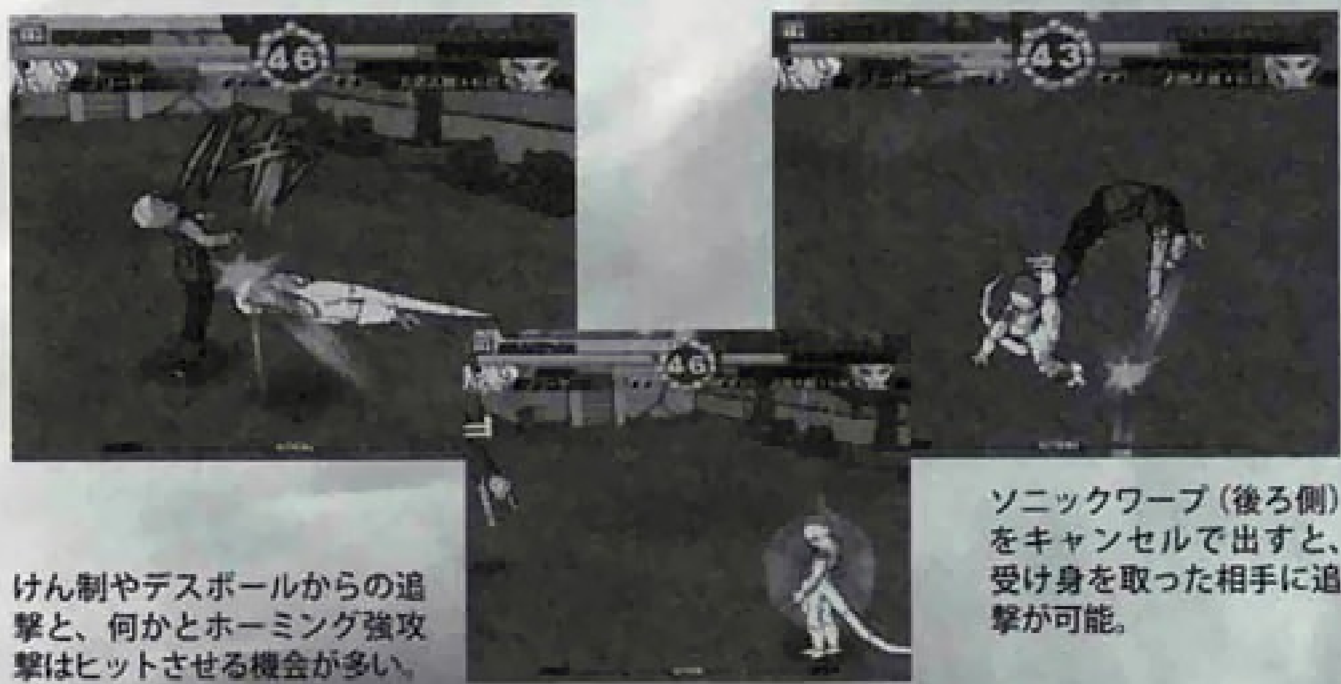
相手のガード硬直が切れた瞬間を狙って投げよう。

ガードが崩しにくいこのゲームでは、投げ技の重要度が高い。その中でフリーザのスキル技であるレッドスフィアは発生が早く、ダメージが非常に高いので、積極的に狙っていこう。

コンビネーション攻撃→キャンセルラウンドダッシュ→キャンセルレッドスフィアなど、相手がガードしがちなポイントが狙い目だ。また、ガードキャンセルして出し、相手のコンビネーション攻撃に反撃すると強力。マスターすれば、相手はうかつに手を出せなくなる。



コンビネーション攻撃をガードしたらすぐにレッドスフィアー ガードキャンセルで入力しよう。



けん制やデスボールからの追撃と、何かとホーミング強攻撃はヒットさせる機会が多い。

ソニックワープ（後ろ側）をキャンセルで出すと、受け身を取った相手に追撃が可能。

全国大会優勝はフリーザ!! その強さの秘密とは？

全国大会を制したのは「キース」のフリーザ。キースはレッドスフィアを使った連係を数多く持っており、切り返しでデスボールを撃った後や、弱弱コンビネーションをガードさせた後など、攻防両面においてレッドスフィアをフル活用していた。

大会で使用されたテクニック

レッドスフィアがヒットした直後にフリーザカッターを重ねる。そこで空中ワープから、舞空キャンセルとスカし投げで攻めをループさせて倒すという戦法が全試合を通して使われていたぞ！



フリーザカッターを起き上がりに重ねて、投げと打撃の二択攻撃を仕掛ける。



ラウンドダッシュ→（キャンセル）レッドスフィアも随所で決まっていた。

東西最強フリーザ決定戦!?

今大会、猛威を振るったフリーザだが、ここではフリーザ同士の対戦にスポットを当ててみた。

まず3回戦では関東最強フリーザと呼ばれる「ドドリア」と関西最強「キース」との、最強フリーザを決定する対戦が行なわれた。ほぼ互角の戦いの中、ワープを使って受け身を取った瞬間を狙うといった、お互いの独特な戦法が飛び交った。軍配は「キース」に挙がり、最強は関西フリーザということを証明した。

次に決勝戦。決勝は「キース」と「フリーダ」によるフリーザ同キャラ対戦。この試合はレッドスフィアの用途の違いが目立った一戦だった。攻撃面でレッドスフィアを多用する「キース」とは逆に、ガードキャンセルから繰り出すレッドスフィアの精度が高い「フリーダ」は防御面に優れており、反撃技を確実にガードキャンセルで切り返していた。決勝では2対2の最終戦にもつれ込むなど、非常に白熱した戦いだったぞ！

はみ出し元気玉 **フリーザスキルツリー**：今回の大会でキースが選択したスキルは「攻撃力アップ→レッドスフィア→必殺ゲージ攻性増加→体重増加→ガードキャンセル→（継承）アーマーストライク→Gスライサー」。弱弱強キャンセルからのGスライサーはガードされてもラッシュを継続でき、大会中にも多くの場面で機能していた。

コンボ解説

ここではセルとフリーザのコンボを紹介していくぞ。実戦で決められるよう、修練を積んでいこう。

①セル 基本コンボ

強強→（キャンセル）弱ヘルニードル→（スーパーキャンセル）ジャッジメント

通常時はもちろん、ジャンプ攻撃、空中コンボの締めにも使うことができるので、まずはこのコンボから覚えよう。特に難しいポイントも無いお手軽コンボだが、破壊力は抜群だ。素早く、そして確実に入力しよう。



まず、強強コンビネーションから弱ヘルニードル。



そしてヘルニードルの硬直中にジャッジメントを入力すればOK。

②セル 実戦大ダメージコンボ

ジャンプ攻撃→ダッシュ弱→（キャンセル）ホーミング弱→（舞空術キャンセル～下降中）ジャンプ強→ダッシュ強→①基本コンボor生気吸収or弱強強

ダッシュ弱で浮かせてからのコンボ。ダッシュ強からはゲージがあれば、最後にジャッジメントを決める基本コンボで、重量級には弱強強で締めよう。また太陽拳を会得している場合は、下降強攻撃の後に太陽拳をヒットさせて、ダッシュ強→弱強→ジャッジメントとつなげるとダメージがアップする。



ジャンプ攻撃がヒットしたら最速でダッシュ弱につなげる。



超必殺技ゲージがある場合は、①の基本コンボで締めよう。

①フリーザ 基本コンボ

各種ジャンプ攻撃→ダッシュ弱→（キャンセル）フレックスレーザー→ダッシュ強→デスボールor弱強弱

ゲージが無い場合は弱強弱で締めよう。ダッシュ弱攻撃の後は、（キャンセル）空中ワープ→（舞空術キャンセル～下降中）ジャンプ強→ダッシュ強→デスボールも可能。体重増加した16号には最後までつながりにくい。





起き攻めや空中ワープからなど狙う機会は多い。



ダッシュ強攻撃ヒットの後は、追撃方向が逆になるので注意。

②フリーザ 実戦大ダメージコンボ

ジャンプ攻撃→ダッシュ弱→（キャンセル）フレックスレーザー→ハイジャンプ強→下降中ジャンプ強→ダッシュ強→空中ワープ→下降中ジャンプ強→前ジャンプ強→（着地してから）デスボール

軽量級のチチ、18号、フリーザ限定。悟飯とクリリンも背後からの状況限定でヒットする。



フレックスレーザーへのつなぎは最速で。



ハイジャンプキックは高めの打点でヒットさせよう。



大人も子供も大興奮！ 池袋サンシャインが天下一武道会場に！

全国180店舗で開催された全国大会予選。そしてその天下一を決める戦いが、3月19日の日曜日に池袋サンシャイン噴水広場で行なわれた。

決勝大会は8ブロックに分かれて、そのブロック代表を決定。その代表がトーナメント方式で優勝を争った。大会は前評判が高い池袋サファリの「しぐるど一族」が第5ブロックに7名固まるという大波乱の展開。優勝はその激戦区を勝ち抜いた「キース」。全体を通してトランクスの使用率が最も高く、少数ではあったが当日予選優勝キャラであるピッコロの活躍も目立った。





決勝戦は、「キース」VS「フリーダ」のフリーザ対決。優勝者には豪華商品のほか、鳥山明先生の直筆サインが贈られた。



当日は影山ヒロノブ氏によるライブも行なわれた。主題歌の熱唱に会場は大いに盛り上がった！

はみ出し元気玉 幅広い年齢層で多くの人に親しまれる「超ドラゴンボールZ」。大会当日はジュニア大会も開催された。結果はピッコロ使いの女の子が優勝。また、決勝大会が終了した後のフリープレイでは、大人のプレイヤーが対戦した子供に抽選イベントで当選した賞品をプレゼントするという微笑ましい光景も見られたぞ。

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

目指すは、最強の侍!!

本戦直前で加速されるやり込みにより新ネタが発見され、このゲームへのアプローチが大きく変化している。今月は最新のキャラ情勢と、闘劇本戦で攻防の見どころになるシステム面の解説をお届け!!

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2005年9月14日（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Text:猫＠来栖

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事内に登場する技後の有利／不利などについては、編集部調べによるものです。

上位キャラの「今」は……、闘劇'06キャラ情勢

火月の株が急上昇し、それとは逆にミナの評価がジリジリと落ちてきている。さてそのほかのキャラの現在は……!?

長期間にわたり動きが無かったキャラ情勢が、ゲーム性に対してのアプローチが変化したことにより、キャラランキングに変化が現れてきた。

詳しくは下段右の項で説明するが、このゲームはとにかく起き上がる側が不利なため「強い起き攻め」を持っているキャラの評価が跳ね上がっている。

その代表となるのが火月だ。受け身不能のノーマル大爆殺からの表裏二択がガードしづらく、そのままダウンを奪えるためループ性が高い。

閑丸は、時雨という非常に強い行動からの起き攻めのリターンが大きい割にリスクが少なく脅威だ。



「獲ったあ！」この後の間合いから、最速大爆殺空振り後、J強斬りとJDで、表裏二択が掛けられる。ノーマル大爆殺後は火月の時間だ。



時雨落下→➡＋Dの定番起き攻めの選択肢に、中段を加えるのが有効。しゃがみ状態に当たると連斬がつながり、狂落五段まで入る。

強くはあるが……!? ミナの評価は低下中

火月や閑丸とは逆に、評価を落としているのがミナだ。対策が進んだこともあるが、突進力があるキャラに詰め寄られるとさばくのが難しいことや、常にレバーとボタン操作の精度が問われるため、試合運びに余裕が無くなりがちなのが主な原因だ。

いろはは起き攻めの進化で強さを増すかと思われたが、受け身不能な技が少なく、安定して起き攻めを仕掛けられないため、伸び悩んでいる状況。

ミナ・いろは・天草はAクラスの2キャラに差を付けられてはいるが、下位キャラに比べればまだまだ強い。C～Eクラスは、ネタ殺しをするしか無いのでは、と思わせるほどだ。しかし本選出場キャラの多くは華麗な起き攻めを持っている。

職人たちが刹那の瞬間の好機で強キャラを瞬殺する光景は、本選での大きな見どころになるだろう。



ミナは評価が下がっているが、めくりJ強斬りを当ててからの連斬を繰り返す「天弓ループ」などが発見され、まだまだ闘えるキャラだ。



5強に次いで予選通過者の多い蒼月とレラ。蒼月は基本性能が高くネタが多彩。レラはツボにはまればどんなキャラでも瞬き殺せる。

闘劇'06本戦出場キャラ 強さランキング

A	火月、閑丸
B	いろは、ミナ、天草
C	蒼月、レラ
D	覇王丸、ガルフォード、水邪、和狆、羅刹丸、三九六、ズィーガー、雲飛、幻庵、リムルル、我旺
E	慶寅、妖怪腐れ外道、骸羅、紫ナコルル、王虎、シャルロット

※上記キャラランキング表は、何人かの闘劇'06予選通過者の意見を参考に編集部が独断でまとめたものです。



上位七人以外のキャラは、皆二人以下しか通過者が居ない。上位キャラのパワーを、下位キャラがひっくり返せるかが見どころだ。



5強対策はかなり進んでいるが、それでも下位キャラは不利なのが現実。「強キャラが勝つ」という近年闘劇の現状は崩せないのか？

2P側限定 回り込み現象

大会などで台を選ぶ際に1P側と2P側、どちらを選ぶか考えたことはあるだろうか？ 前作では1P側と2P側の投げが同時に入力されると1P側が必ず勝つという現象があったために1P側が好まれていた。今作では、2P側のみ画面端でめくりやすくなっているため、キャラによっては起き攻めがより強力になる。

この性能を有効に発揮できるキャラ（主にめくり攻撃を多用するキャラ）は、2P側を選択するようにしよう。



例えば天リムルル。起き上がりに飛び道具を重ねてから回り込むと……、



相手キャラの背後に回り込むことはできない。当然ガード方向は表のまま。



何とキャラと画面端のすき間にもぐり込める。ガード方向はもちろん逆だ。

起き上がりの細かい知識

「このゲームでの起き攻めが強い」のはなぜか？ それは起き上がる際に「ガードしかできない時間」が1フレームのみ存在するためだ。この時間は完全ガードやミキリなどの各種特殊行動も取ることができない。

この起き上がり1フレームのタイミングにめくり気味にジャンプ攻撃を重ねると、ガード方向が分かりづらい表裏完全二択攻撃が成立するのである。

状況ごとに当て方は違うのだが、相手の背中側から起き上がりに攻撃を当てると、通常よりのけぞりが長い「背面くらい」となり、連続技のダメージが増加。⬇＋Dからでも大ダメージが狙えるので、択一攻撃の重要性が増している。ダウン時の攻防は勝負を決定付ける場面になるので注目だ。



秘奥義使用可能ミナは、簡単に強制ガード状態を作ることができる。



起き攻めが強いナコルルは、この仕様の恩恵を大きく受けているキャラ。

はみ出し剣客伝

これは結局起き攻めゲーか？：稼働直後はガードされて不利な技が多いゲーム性から、立ち回りで確定反撃状況を知り、それを積み重ねてダメージを与えていくスタイルが有効だと思われていた。しかし、強引にでもダウンを奪って起き攻めでダメージを稼いだ方がダメージ効率がいいことが分かり、現在のような戦術に至っている。闘劇'06本選では、起き上がりの攻防から目が離せないぞ。

これからも末永くまったりアヴァろう!

THE KEY OF AVALON 弐 鍵聖戦 War of The Key™

©SEGA, 2005

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
■発売日：2005年8月上旬(稼働中)
■使用基板：TRIFORCE
Text:三番町鍵争奪組

今回は、第四回テーマデッキコンテストの結果をドーンと発表！　そのほか定番のコーナーでお送りするぞ。これからもアヴァロンをよろしく！



まんが☆堤利一郎

さて、今回は第四回のテーマデッキコンテスト（W版27枚）の優秀作品を紹介します。読者の皆さんからの要望なども加味して、今回は少し長めに募集期間を取ったため2カ月ぶりの発表となります。しかし、そのせいか応募総数は過去最多で、たくさんの練り込まれた作品が寄せられました。ちなみに、前回も少し匂わせましたが、今回で本誌のアヴァロン攻略連載は最終回となります（涙）。『Ver1.xx』と『弐』の間に多少の休載期間はありましたが、初代が稼動した2003年夏から続いてきたコーナーだけに（紹介記事も含めればその約半年前から！）、担当も悲しみの渦中にいたりいなかったり。とはいえ、まだまだ絶賛稼動中のお店は多数ありますので、今後も末永く遊んでいきましょう。そのうちイベントリポートと一緒に、アヴァ人気店舗紹介とかのプチ企画もやってみたいなぁ。



ピヨズリが教えちゃる

Q. 【バルキリー】の英名表記"uc"の意味は何でしょうか？【ワルキューレゼロ】や【バルキリークララ】は何となく分かるんですが……。(埼玉県　ニケさん)

A. 開発初期には【バルキリー（アンコモン）】、【バルキリー（コモン）】という分け方をしていたんですが、英訳すると両方とも「Valkyrie」になってしまう為、違う名前にしました。その名残です。(藤澤)

Q. 【千年の王（幻影）】の攻撃値で、14より低い数値とズバリ30を見たことがありません。たまたまかもしれませんが、本当に出るのでしょうか？(大分県　AKさん)

A. 1も30もちゃんと出ます。デバッグ時には、ここぞというときに＋1や＋3なんていう数値を出して、いろいろな意味で楽しませてくれたカードです。(小早川)

第4回テーマデッキコンテスト　入選者発表!!

今回のテーマはカードプールが極端に狭く、かなり制約が多いフォーマットでしたが、趣向を凝らした多くのデッキタイプが寄せられました。2色移動カード自体が少ないため、下記に挙げた4枚のカードはほとんどのデッキに各2枚以上投入されていたW環境必須カードといえます。多機能かつ数少ないアドバンテージカードの【隼丸】と【ポヨロール】も重用されていました。アルカディア部門で重視したのは、ズバリ"**支援の読みにくさ**"。W版には先制付加支援が無く、パラ修正値も総じて低いため、これをどう打開するかが評価の焦点となりました。


【テルテルオ】


【カク象】

2色4マスカードは【青+赤】と【青+緑】の2種類のみ。再利用に使える【雷雷】もあり、青関連の移動要員は充実しているのだが……。


【雷雷】


【パンダ師範】

アルカディア賞　栃木県　まことさん

三種の神器デッキ

アルカディア賞はいわゆる魔神ルカタイプ。主なアタッカーは【翼のエトワール】と【拳のクリストフ】。前者は移動値合わせとのことですが、攻撃値17は魅力。単色移動が多くなる環境問題は【爪のセトラ】でカバー。移動バランスもよく取れているので、ほこらに置ければ次ターンの快適な移動を確約します。【魔鏡】には【熱帯魚の唇】、【名刀の波紋】には【トリックスター】という天敵がいますが、後者を投入したデッキはほとんどありませんでした。まさに環境の裏を読んだ英断です。

ディレクター 藤澤&小早川の雑感

『弐』のときに世界を席巻したデッキタイプですね～。自由枠の三枚を戦闘支援に固めたところにグッときました。【拳のクリストフ】も最後までもめたカードだったんですが、いい感じにまとまったと思います。ご希望の【草薙の燕】色紙をお贈りしますのでお楽しみに！

●モンスターカード（27枚）	
・黄属性（7枚）	
【翼のエトワール】	3
【黄玉文明】	1
【ポヨロール】	3
・青属性（8枚）	
【雷雷】	3
【拳のクリストフ】	2
【テルテルオ】	3
・赤属性（6枚）	
【隼丸】	2
【朱玉文明】	1
【パンダ師範】	3
・緑属性（6枚）	
【爪のセトラ】	3
【カク象】	3

●魔法カード（0枚）	
●戦闘支援カード（3枚）	
【魔鏡】	1
【覚醒】	1
【名刀の波紋】	1

黄属性を移動できるカード枚数：10枚
青属性を移動できるカード枚数：11枚
赤属性を移動できるカード枚数：9枚
緑属性を移動できるカード枚数：9枚
カード1枚当たりの平均移動マス数：2.77マス
各属性の総移動マス数
黄属性：21マス
青属性：22マス
赤属性：19マス
緑属性：21マス
無属性：0マス
合計：83マス

KEY CARD


【名刀の波紋】

次点　新潟県　egoさん

イビルポセイドン高速育成デッキ

次点は蒼き破壊神【イビルポセイドン】をパワフルに降臨させるデッキ。モンスターはもちろん、魔法、戦闘支援、そして自由枠すら2枚が育成転用カードで構成されています。残り1枚の【AI】は、黄+赤の移動カードが無いこともあり渋い選択！【パンダ師範】が天敵ですが移動に使われやすく、意外に合わせられることは少ない印象でした。

●モンスターカード（26枚）	
・黄属性（6枚）	
【AI】	1
【黄玉文明】	2
【ポヨロール】	3
・青属性（8枚）	
【シーウェポン】	1
【メタル・ハーン】	1
【イビルポセイドン】	2
【蒼玉文明】	2
【テルテルオ】	2
・赤属性（6枚）	
【隼丸】	3
【パンダ師範】	3
・緑属性（6枚）	
【緑玉文明】	2
【爪のセトラ】	1
【カク象】	3

●魔法カード（2枚）	
【伝説の海賊旗】	1
【玉文明の聖地】	1
●戦闘支援カード（2枚）	
【熱帯魚の唇】	1
【魔王の鼓動】	1

よりどりコラム

最終回

Key of Application 運用の方程式

点睛を打つ最後のピース

主観バリクソ〜ルでちょっぴり偉そうに語ってきたこのコラムも今回で最終回。半年にわたって拙文にお付き合いいただき多謝＆新エキスパンション熱望!!

Text:C・LAN

デッキ構築力は考察力が育む

今回は最終回ということで、これまでさりげなく、筆者が「○○は何枚程度入れる」と言ってきたカードをすべて投入したデッキの原型部分を掲載したい。最後に残ったすき間はわずか2枚。この余白を埋める最後のピースがアタッカーだ。ただ、これは長年遊んだ結果骨組みが決まってしまっただけで、デッキの作り方としては逆説的である。コンセプトを決め、それに合うカードを選択していくのが手順としては正しい。右レシピに適当なアタッカーを入れても、何となくちぐはぐな動きになるだろう。最後にデッキの"向き"をそろえる作業が必要で、これがもっとも肝要な部分と考える。例えばアタッカーを【バルキリークララ】にするなら【心眼】は微妙で、サブの2枚と相性のいい【アンデッドソード】が欲しい。これが【ボルカノ】なら【威圧のオーラ】が欲しいし、【心眼】は残したい。【ポイズンスパイク】なら先制を増やすべきだし、【トリックスター】も視野に入る。サブに【魔神の麓】を入れるなら青3で被る【シータンク】を抜き【現世の歩兵】を1枚減らす。すると緑の移動値が下がるため【クマゴロウ】→【ロータン】、【トットー】→【ハコリス】……という具合に、最後に弱点やバランスを補完するように調整する。1枚1枚のカードについて、「なぜそのカードでなくてはならないのか」をしっかり明文化して説明できるように思い描けば、デッキ構築力も自然に付いてくると思う。

高速型デッキ：暫定骨組み(28枚)	
●モンスターカード(24枚)	
・黄属性(8枚)	
【ゴースト】	2
【ブラッギス】	1
【AI】	1
【ストラグラー】	1
【ダゴナイト】	1
【Mr.ジェントル】	1
【セクシーベル】	1
・青属性(5枚)	
【シータンク】	1
【ケルピー】	1
【ブルーザガ】	1
【トットー】	1
【ネオン】	1
・赤属性(7枚)	
【フェレット】	1
【ケンタウルスヘル】	1
【スフィンクス】	1
【ガルダ】	1
【ウォーリアー】	1
【クマゴロウ】	1
【ラフリア(冬)】	1
・緑属性(4枚)	
【フリーキィー】	1
【現世の歩兵】	2
【ナイトキャット】	1
●魔法カード(1枚)	
【人魚の涙】	1
●戦闘支援カード(3枚)	
【心眼】	1
【硬気功】	1
【黒の称号】	1
●余剰(2枚)	

黄属性を移動できるカード枚数:10枚
青属性を移動できるカード枚数:9枚
赤属性を移動できるカード枚数:10枚
緑属性を移動できるカード枚数:9枚

カード1枚当たりの平均移動マス数:2.63マス

各属性の総移動マス数
黄属性:18マス
青属性:20マス
赤属性:19マス
緑属性:19マス
無属性:3マス
合計:79マス

バランスを整えることは重要だが、それだけではまだ未完成。アタッカーと支援の相性はもちろん、移動要員に至るまで考え抜いて選択していこう。

次回 大団円!? 開発者コメンタリー

これまでの、そしてこれからのアヴァロンを問う!

『鍵聖戦』の登場から既に9カ月。本ページの連載コーナー各種は今回でひとまず終わりとなりますが、アヴァロン関係の記事はもう少し続きます。次回は、これまでにもイベントや記事作成の面でさんざんお世話になってきた、ディレクター藤澤氏やデザイナー田口氏などをはじめとするアヴァロン開発者からコメントを寄せてもらう予定。シリーズの今昔、そして今後の展開に肉迫する!? 色よい返事が聞けることを期待したい。堤利一郎先生入魂の「アヴァロンのなんちゃら」最終回も掲載するぞ。

第4回テーマ

W版27枚以上

多くのデッキタイプが存在する『鍵聖戦』だが、たった40種類のW版カードでデッキの9割を埋めるという制約の多いテーマだ。

アヴァロン開発賞 | 神奈川県 マルさん

冥界軍団の真リーダーはプラテ？デッキ

冥界サポートの【プラテウム】で巨大なアドバンテージを得ることを狙ったデッキです。白6枚のため通常移動は若干重めですが、【プラテウム】で侵略に勝てば十分過ぎるほどお釣りが来ます。【カク象】と【玉文明の聖地】の育成効果で、冥界支援が無くても勝利できる局面もしばしばありました。ただし【プラテウム】でのほこら待ちは厳禁です(笑)。マルさんは【審判の石像】を特に警戒されていたようですが、幸いこれを採用したデッキは極めて少なかったです。

ディレクター 藤澤&小早川の雑感

まず、タイトルに感動！(笑) 冥界デッキにはロマンがありますよね。支援や移動値の関係かもしれませんが、【冥剣ユラナス】をバッサリ切ったところに男気を感じます。初期の開発時は【プラテウム】は支援が使えたので危険なカードでした。ローザ色紙をお贈りします！

●モンスターカード(24枚)	
・黄属性(6枚)	
【プラテウム】	2
【プリティベル】	1
【冥魔ボロン】	3
・青属性(6枚)	
【雷雷】	3
【テルテルオ】	3
・赤属性(4枚)	
【隼丸】	2
【パンダ師範】	2
・緑属性(8枚)	
【冥弓アルテナ】	2
【冥槍クロノ】	3
【緑玉文明】	1
【カク象】	2
●魔法カード(4枚)	
【玉文明の聖地】	1
【冥主の城】	3
●戦闘支援カード(2枚)	
【風雷の舞】	1
【キマイラの宝石】	1

黄属性を移動できるカード枚数：9枚
青属性を移動できるカード枚数：8枚
赤属性を移動できるカード枚数：7枚
緑属性を移動できるカード枚数：11枚
カード1枚当たりの平均移動マス数：2.47マス
各属性の総移動マス数
黄属性：18マス
青属性：16マス
赤属性：14マス
緑属性：26マス
無属性：0マス
合計：74マス

KEY CARD


【プラテウム】

次点 | 大阪府 夢マロさん

空を自由に飛びたいな〜♪デッキ

開発賞次点は【隼丸】という良きパートナーを得てスターダムに躍り出た(?)【機械の翼】デッキです。ホルダー時に【機械の翼】を使ってほこらへ到達、【翼のエトワール】を置くのが理想の流れ。鍵を奪われても他プレイヤーをたっぷり待たせてVIP待遇を受けられます。W環境では優秀な【仙龍】も採用者が少なく、とにかく目立ってました。

●モンスターカード(25枚)	
・黄属性(6枚)	
【翼のエトワール】	3
【黄玉文明】	1
【ボヨロール】	2
・青属性(8枚)	
【マーメイド】	1
【雷雷】	2
【風凰】	2
【テルテルオ】	3
・赤属性(5枚)	
【仙龍】	1
【隼丸】	2
【パンダ師範】	2
・緑属性(6枚)	
【冥槍クロノ】	1
【爪のセトラ】	2
【カク象】	3
●魔法カード(3枚)	
【機械の翼】	2
【伝説の海賊旗】	1
●戦闘支援カード(2枚)	
【風雷の舞】	1
【熱帯魚の唇】	1



闘劇決勝は目前!!　勝利はだれの手に？

3カ月にわたる予選を終え、決勝の舞台へ進む役者がそろった闘劇'06。今回は、闘劇直前号ということで、予選から見る現在のキャラ情勢を徹底分析。処方箋では、個人の全国大会、GIGS2ndの上位2名の強さを研究してみたぞ。



ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

※文中の略称や略語は以下の意味を表しています

ガトリング ……… ガトリングコンビネーション
ダスト ……… ダストアタック
ロマキャン ……… ロマンキャンセル
デッドアングル ……… デッドアングルアタック
【　】……… ガトリング（カッコ内）
Ⓒ ……… キャンセル
Ⓙ ……… ジャンプキャンセル
Ⓡ ……… ロマンキャンセル
Ⓕ ……… フォースロマンキャンセル

予選から見えた結果は？

大会から見たキャラ情勢

戦へ出場するキャラの人数をチェック!!　データから導かれる現在のパワーバランスはどんなものか？　そしてこの先はどうなるか？

Text：パチ

闘劇'06決勝大会出場キャラ					
		スレイヤー	4人	ブリジット	3人
ソル	10人	ジョニー	4人	ミリア	2人
カイ	8人	闇慈	4人	聖騎士団ソル	2人
ファウスト	7人	チップ	4人	エディ	2人
梅喧	7人	A.B.A	3人	ザッパ	2人
紗夢	5人	アクセル	3人	イノ	1人
テスタメント	5人	ヴェノム	3人	ロボカイ	1人
ポチョムキン	4人	ディズィー	3人	メイ	0人

予選で注目されたキャラの動向

若干の違いはあるものの、ほぼ世間一般のキャラ評価と、闘劇出場人数が一致した形となった。

大まかに見れば、最強グループのソル、カイ。この2キャラを比較的倒せる可能性を持つ、ポチョムキン、紗夢、梅喧、ファウスト、チップ、テスタメントが次のグループ。そのほかのキャラがさらに一つ下の普通グループになる。ただし対抗グループはソル、カイに勝ちやすいので、2番手に居るだけ。対抗と普通のグループの間には、ほとんど差が無い。

最弱グループの聖騎士団ソル、ロボカイは若干の力不足が否めないが、予選通過者は居る。決勝大会での活躍に期待が集まるだろう。



最多出場数を誇るソル。反撃を受けにくいSヴォルカニックヴァイパーが予選で火を噴いた。

	強い↑↓弱い	
最強グループ	強い	ソル、カイ
対抗グループ		ポチョムキン、紗夢、梅喧、ファウスト、チップ、テスタメント
普通グループ		そのほかのキャラたち
最弱グループ	弱い	ロボカイ、聖騎士団ソル

最強グループ

強力な飛び道具、けん制、対空に役立つ通常技、起き攻め防止＋割り込みに使える無敵技。他キャラと比べ、比較的簡単かつダメージも大きい、といった要素を併せ持つソルとカイ。カイはどのキャラにも負けない万能の強さを持ち、ソルは火力と起き攻めのループ性が強力だ。



スタンエッジ、スタンエッジ!!　と弾を撃ちまくるカイ。砲台と化した彼の牙城を崩すのは至難の業である。

対抗グループ

ソル、カイに対し飛び道具に強い、起き攻めをされにくい、立ち回りで五分、攻めが強力で勝負を決めやすい、といったいずれかの要素を持つのがこのグループのキャラの特徴。安定型というよりは爆発型のキャラなので、大会では大物食いも十二分に期待できるだろう。



紘斧で飛び道具、跳び込みを無効化する紗夢。今作でも安定した強さを誇る彼女が対抗馬の筆頭だ。

普通グループ

各キャラともそれぞれの長所は持つため、弱いことはないのだが、立ち回りでソルとカイに不利を付けられやすい。自分のターンに持っていければ勝機はあるが、そこに持ち込むまでのプレイヤーの腕が問われる。闇慈、聖騎士団ソル、A.B.Aなどのワカラン殺しが想定内か？



弱いわけではないので、どのキャラも大物食いは十分にある。火力の高いイノやA.B.A辺りに期待できる!?

SLASH事典　**パチの勝手に闘劇予想！**：闘劇では、人名の入ったチームと特定のキャラの活躍が目立ちます。というわけで、パチの一押しチームは【ゆきのせです】ゆきのせ（テスタメント）、GNT（ミリア）、KA2（紗夢）のチーム。闘劇2連覇のゆきのせ＋活躍必至のミリア。これで間違い無いでしょ!!　あ、もちろんウチのチームも波乱を起こすハズですよっ！

悩める
ギルッ子に
愛の手を……

覇者の強さに肉迫しますっ!

愛(あい)のGGXX(ギルティギアイグゼクス)／(スラッシュ)処方箋(しょほうせん)



先月行なわれた、シングル最強プレイヤーを決める『GIGS 2nd』。優勝者、準優勝者はどんなプレイを心掛けていたか？　上級者のテクニックを診察してみましたよっ。

GIGS2nd優勝



掘ススム

チップというキャラの長所を極限まで引き出した匠の技。ヒット＆アウェイ戦法を確立させています!!

●ジャンプDを立ち回りで撒く

チップのジャンプDはカウンターヒットで追撃を狙えるオイシイ技。さらに、攻撃判定が強く多くの対空をつぶしやすく、悪くても相打ちになります。ジャンプで常に逃げ回るとともに、昇りハイジャンプDや、ジャンプの降り際にDを置き、ダメージを与えていきました。

●対応されにくい動きの数々

ジャンプHSやDを高い打点でガードされたときは、キャンセル空中αブレードでフォローし、遠距離へと逃げていく。ジャンプの着地前に手裏剣を出して軌道を変えるなど、相手に動きを読ませないように工夫しています。また、対空は無理せず、落とせるときだけ➡＋Pを出し、危ないときは無理せずダッシュで相手の下をくぐったり、穀式転移で逃げるといった点も、うまいですね。

●強気のβブレード

本人いわく「βブレードは自動ジャンプ属性が付いているので、ロマキャンすれば、ヒット時は空中コンボにいけて、ガード時はジャンプで逃げられるのでフォローが効く」とのことです。特に、画面端に追い込んだ状況では相手がジャンプで逃げがちになるので、多用していました。チップはダメージソースが少ないのですが、以上のような細かいテクニックで見事に補っていますね。

●濃密なキャラ対策

エディの分身＋ブレイク・ザ・ロウの連係にαブレードや手裏剣で分身を消す、などキャラ対策をきちんと構築していたのが勝因でしょう。



逃げつつジャンプDを撒いておきます。当たればダウンを奪えるので、お得ですよっ。



高い打点のジャンプ攻撃をガードされたらαブレードで逃げるっ。賢い行動です!!



追い詰めたら、ジャンプを読んでダッシュβブレード。



ヒット確認し、ロマキャンから連続技に移行します。

GIGS2nd準優勝



エートロ改

エートロ改さんは、カイの基本部分をしっかり押さえた上で、相手の動きをよく見て、ガードを崩す手段を変えているのが印象的でした。

遠距離立ちS→Sスタンエッジや、スタンエッジ・チャージアタックで相手のガード状況を見て、フォルトレスデフェンスが多いようなら、通常投げを多めに仕掛ける。通常、直前ガードなら打撃で押すといった、切り替えが非常に早かった！　この対応力の高さを見習いたいですねっ。



攻撃をガードさせた際に、相手のガード状況を見る……これを意識するのが重要ですねっ。

Dr.ファチストのちょっとイイ話──A.B.A編

●その1　ダウン追い打ち後も諸刃ゲージが減少。

A.B.Aの諸刃ゲージは、ダウン追い打ち可能時間の終わり際3フレーム目に減少するので、タイミングを計ってダウン追い打ちをすれば、諸刃ゲージを減らしつつダウン追い打ちが可能です。ジョニーなら、ダウン追い打ちでグリター イズ ゴールドを決めつつ諸刃ゲージを減らせるのがオイシイですっ。

●その2　諸刃ゲージがいきなり消滅！？

諸刃ゲージが減少する瞬間に、覚醒必殺技や一撃必殺技で画面を暗転させると、何と諸刃ゲージの残量にかかわらず、ゲージをすべて消失させることができます。しかし、猶予は1フレームなので、タイミングを計ることは容易ではありません。技の空振りなどを利用し、暗転のタイミングを合わせましょう!!



相手をダウンさせたら、特定の必殺技空振りなどでフレーム消費をして……、



諸刃ゲージの減少するタイミングで画面を暗転させる技を出しましょう。



何とっ!!　いきなり諸刃ゲージが消滅!!後は煮るなり焼くなりお好きに……。

カードインプレッション 「あの」選手の動きに迫る

WORLD CLUB
Champion Football™
European Clubs 2004-2005 Ver.1.2

今月は、偶然に使う機会を得られた4枚の選手カードの使用感をお届けする。1枚は、3月に発売されたセガのPS2用ソフト『プロサッカークラブをつくろうEC』の初回限定版に同梱された「ロベルト・バッジョ」。そして残り3枚は、WCCFの公式サイトにも画像が掲載されているプレミアリーグの選手だ。ちなみにこれら3選手は海外版のカードで、裏面はすべて英語で書かれている。

※海外版3選手の国籍はアルカディア調べによるものです。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2004-2005 Ver.1.2

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2006年3月(稼働中)
■使用基板：NAOMI2



Roberto BAGGIO
ロベルト・バッジョ

ロベルト・バッジョ データ	
ポジション	FW
所属クラブ	AZZURRI
国籍	イタリア
OFFENCE	18
DEFENCE	4
TECHNIQUE	20
POWER	11
SPEED	14
STAMINA	10
SKILL	Never-Ending brilliance



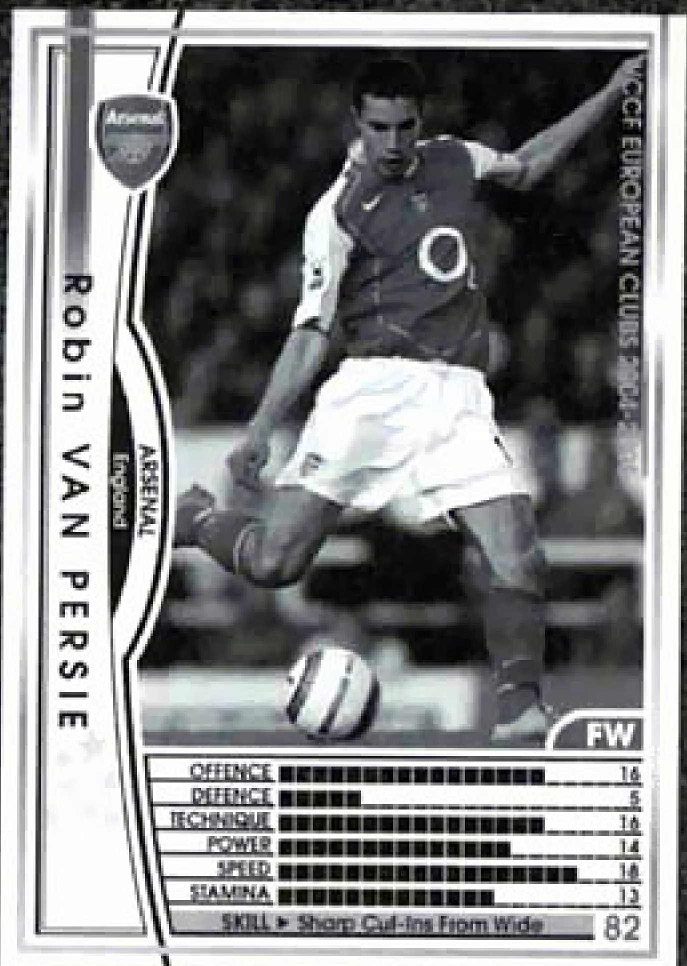


ヴィエリ、ヴィアッリ、ラヴァネッリら当たりに強いFWと好相性。ロビーをフィニッシャーとし、「アズーリの至宝!」を響かせろ!

[どんな選手?] 「ファンタジスタ」の代名詞として、類い希な創造性を発揮したアタッカー。高いテクニックを駆使して、ドリブル、パス、シュート、すべての面で相手の想像を超えたプレイを実現させる。ファンタジーばかりでなく、セリエA通算205ゴールという決定力の高さも見逃すべきではない。2003-2004シーズン、惜しまれながらスパイクを脱いだ。

在籍チーム(在籍シーズン):ビチェンツァ('82-'85)、フィオレンティーナ('85-'90)、ユベントス('90-'95)、ミラン('95-'97)、ボローニャ('97-'98)、インテル('98-'00)、ブレシア('00-'04)

[カードの使用感] 基本的な感覚は従来通り。2トップならやや下がりめのセカンドストライカーとするのがオーソドックスな配置で、3トップなら中に絞り気味の右FW辺りか。当たりには弱いがシュートはうまいので、「いかにシュートを打たせるか?」が課題となる。ボールを持つとフェイントを使ってDFを抜いていこうとするが、ほぼ止められる……経験値がたまるまでは辛抱。屈強なセンターフォワードタイプと組ませて、ゴール付近で前を向いてボールを受けるのが理想となる。フリーキックの精度の高さは特筆に値する。スタミナの無さは相変わらずなので、短時間でいかに輝かせるかも考慮すべきポイントだ。なお、今回調査した限りでは、以前よりケガが減った印象を受ける。



Robin VAN PERSIE
ロビン・ファン・ペルシー

ロビン・ファン・ペルシー データ	
ポジション	FW
所属クラブ	ARSENAL
国籍	オランダ
OFFENCE	16
DEFENCE	5
TECHNIQUE	16
POWER	14
SPEED	18
STAMINA	13
SKILL	Sharp Cut-Ins From Wide

[どんな選手?] 「ベルカンプの後継者」との呼び声が高い、アーセナル所属のテクニックにあふれた新進アタッカー。セカンドトップが主なポジションだが、オランダ代表では創造性を生かし、トップ下で起用されることもある。

在籍チーム:フェイエノールト('02-'04)、アーセナル('04-)

[カードの使用感] テクニックが高いだけでなく、スピードが18もあるのがポイント。となると『EC』では、ウイング(サイドハーフ)での起用が思い浮かぶ。試したところ、左右どちらのウイングでも機能した。スキルの通り中に切れ込みたがる傾向はあるが、クロスの精度は高い。また、本来のポジションであるセカンドトップに置くと、どうしてもパワー負けしてつぶされることが多いものの、シュート自体は非常に正確だ。トップ下では決定的なスルーパスを出すことがあり、アシスト役として期待できる。ネックはスタミナが不足している点だろう。





サイドを破ってクロス、となればいいのだが、中に切れ込みたがる傾向強し。高いシュート精度を買うなら、セカンドトップが適任か!?



同じオランダの盟友にして師匠・ベルカンプと好相性なのは納得。アーセナルの左サイドバック、アシュリー・コールともすぐに連係線がつながった。

第5回カップ ウィナーズ カップ開催！

U-5の日本一を決めるカップ ウィナーズカップも、ついに5回目を迎えた。WCCFヨーロピアンクラブスとなってからは初めてとなるこの大会。全国のトッププレイヤーがどんなカードを使って勝ち抜いてきたのか、興味深いところだろう。注目の全国決勝大会は、5月14日にセガの本社で開催される。当日は、ネットワーク全国大会の覇者が集う、最強監督決定戦も予定されているぞ！

大会名：The 5th WCCF CUP WINNER'S CUP
全国決勝大会：5月14日（日）
会場：セガ本社（東京都大田区羽田）
京急羽田空港線「大鳥居」駅より徒歩3分
11:00開場、13:30キックオフ（入場料無料）
※詳しくは下記WEB SITEにて
WCCF公式HP：http://www.wccf.jp/
am.sega.jpイベント情報ページ：http://am.sega.jp/



前回のカップウィナーズカップは、まだヨーロピアンクラブスが稼働する前に開催された。果たして今回は、どんなフォーメーションや選手が起用されるのか？



昨年11月に開催されたCOPA VENCEDORES WCCFでは、U-5Rというレギュレーションが採用された。優勝したのはラ・ブルー・アンサンブ。



全国決勝大会は5月14日 セガ本社にて開催！



Djimi TRAORÉ
ジミ・トラオレ

ジミ・トラオレ　データ	
ポジション	DF
所属クラブ	LIVERPOOL
国籍	フランス
OFFENCE	10
DEFENCE	14
TECHNIQUE	11
POWER	18
SPEED	15
STAMINA	14
SKILL	Super physical Ability

［どんな選手？］ 屈強なフィジカルを誇る、フランス国籍のサイドバック。守備面での安定感さえ備われば、世界的な選手になり得るハイポテンシャルな逸材である。

在籍チーム：メッツ（'96-'97）、ラバル（'98-'99）、リバプール（'98-'02）、ランス（'01-'02）、リバプール（'02-）

［カードの使用感］ 攻撃参加はあまり期待できないものの、自陣左サイドを広範囲にわたってカバーしてくれる。そのせいかスタミナが最後まで続かないことも。パワーの数値が高いので、左サイドバックだけでなく、守備的MFとして使っても機能しそうだ。



スタミナが少ないのがウィークポイント。前半終了時に「スタミナ不足」がよく表示される。





守備範囲が広く、スピードもある。そして、どんな選手でもはじき飛ばしてしまうパワーの持ち主。



fernando MORIENTES Sánchez
フェルナンド・モリエンテス

フェルナンド・モリエンテス　データ	
ポジション	FW
所属クラブ	LIVERPOOL
国籍	スペイン
OFFENCE	19
DEFENCE	6
TECHNIQUE	14
POWER	18
SPEED	13
STAMINA	15
SKILL	Determined Battler

［どんな選手？］ フィジカルコンタクトの強さを武器に相手ゴールを陥れる、スペインを代表するセンターフォワード。ラウールとの前線コンビは脅威であった。

在籍チーム：アルバセーテ（'93-'95）、サラゴサ（'95-'97）、レアル・マドリード（'97-'03）、モナコ（'03-'04）、レアル・マドリード（'04-'05）、リバプール（'05-）

［カードの使用感］ パラメーターの数値を見て分かる通り、CFとして使うのがベストと思われる。エリア外からでも、ミドルシュートでゴールが狙えるパワーの持ち主。相手DFの裏に飛び出す速さはさほどでもないが、サイドからのクロスに合わせるのがうまいので、トップ下よりもサイドアタッカーに連係面で相性のいい選手を起用するといいだろう。その連係面では、当然のことながらジェラードやデュデクといったリバプールの選手と好相性だった。しかし、レアル・マドリードに在籍するジダンやロナウドとは、連係線のつながりがあまりよくなかった。



決定力の高さも魅力の一つ。少し遠めでも豪快にシュートをゴールに突き刺す力がある。



やはり、リバプールの選手とは、総じて連係線がつながりやすい。

新レギュレーションの仕組みを徹底研究！

BASEBALL HEROES™
ベースボールヒーローズ

今月は最新バージョンにおける監督レベルが変動するシステムの解説をお届けしよう。また、前回に引き続き、新カードの一部を独占公開するぞ！

ベースボールヒーローズ
■メーカー：コナミデジタルエンタテインメント
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2005年11月中旬(稼働中)
■使用基板：ー

Text:たてしゅ

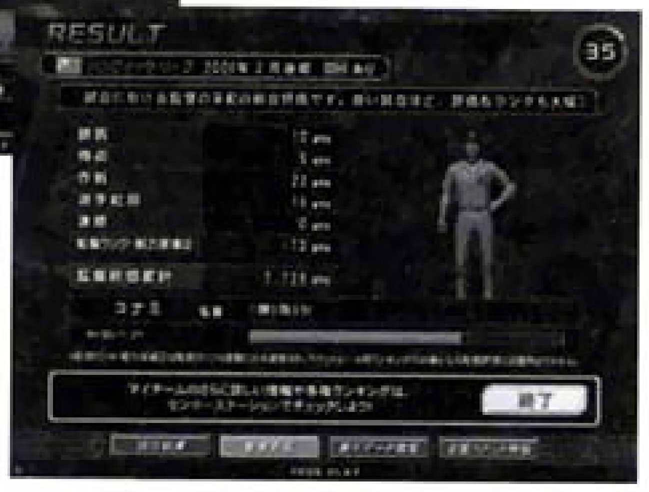
5月中旬登場！新カード画像公開 PART2

監督レベルと選手カードの戦力差による"補正"とは？

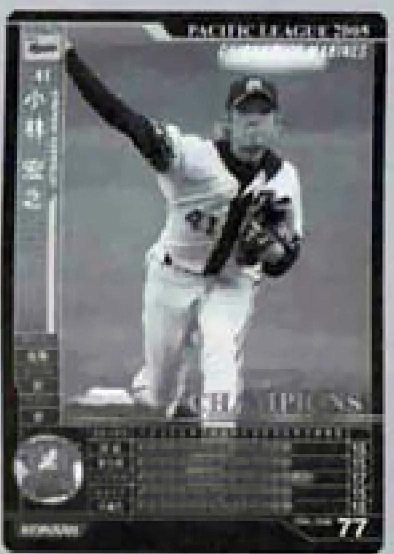
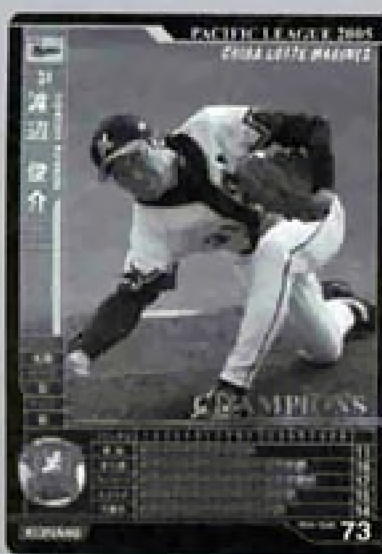
『ベースボールヒーローズ』では、試合に勝利すると「評価ポイント」を獲得。このポイントをためると監督のランクがアップするようになっている。現在稼働中の最新バージョンから、自分よりも監督ランクや選手の能力値の合計が高い相手に勝利すると、これまでより多くの評価ポイントが得られるようになった。逆に低いランクの相手に負けてしまった場合は、監督ランクに応じたポイントに加え、監督ランクと戦力の差によって算出される補正値分のポイントも失ってしまうのだ。



プレイボール直前に表示される戦力値を必ずチェックしよう。デッキ編成時には、参考にしておきたい数値だ。

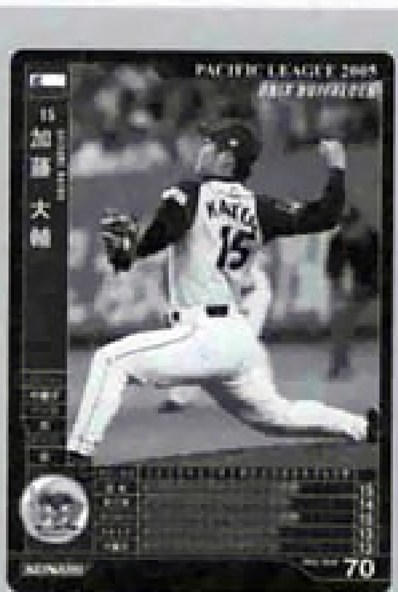
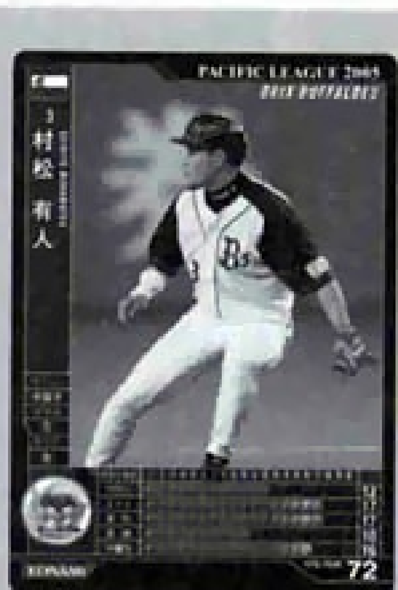


監督ランクや戦力差に応じた補正値が計算されている。ランクの低い相手に勝った場合はほとんどプラスの要素が無いのだ

千葉ロッテマリーンズ

WBC日本代表にも選ばれた小林宏之、渡辺俊介の両先発ピッチャー。チャンピオンの標記が追加され、さらに渡辺は能力が大幅にアップしているのも見逃せない！

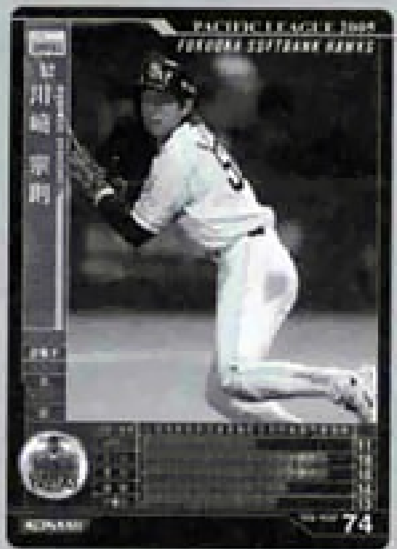



オリックスバファローズ

昨年は中継ぎとして大活躍し、6勝をマークした加藤。ベテランの村松はミートが1ポイント下がったものの、引き続き戦力として計算できることに変わりは無いだろう。

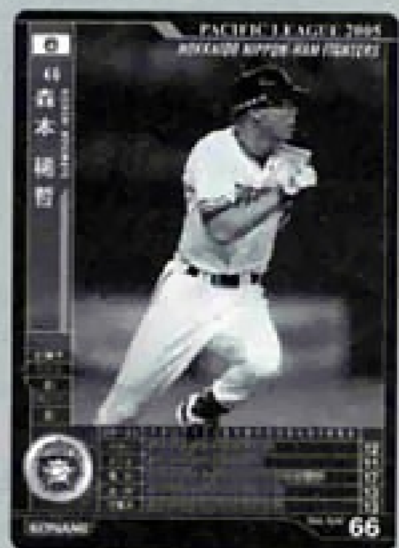
福岡ソフトバンクホークス

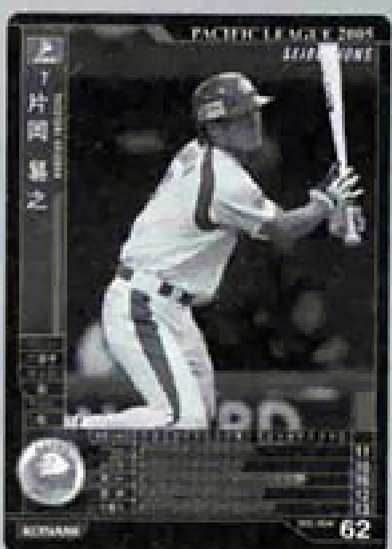
昨年ベストナインに選ばれ、現在はシアトルマリナーズで活躍中の城島は能力がさらにアップ。WBCでの好走塁が記憶に新しい、俊足巧打の川嵜ももちろん健在だ。

北海道日本ハムファイターズ

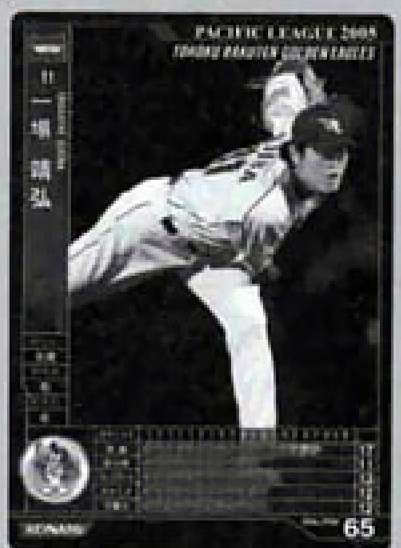
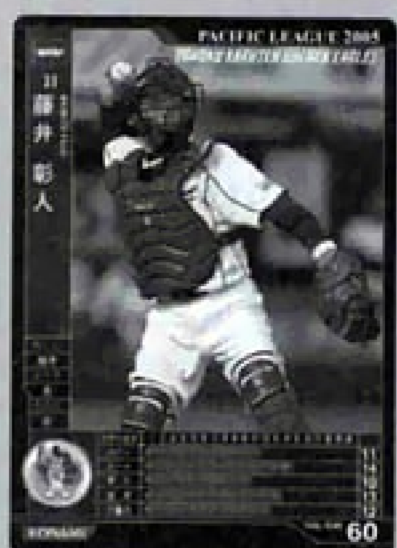
およそ10年もの間、セカンドのレギュラーを守り続けるベテランの金子は、今回も健在。スピードが特徴の森本は、新カードではミートが1ポイントアップしている。

西武ライオンズ

若手選手の成長が著しいライオンズからは、ともにスピードが自慢の赤田と片岡をピックアップ。レギュラー定着を虎視眈々と目指す、両者の活躍に注目せよ！

東北楽天ゴールデンイーグルス

力強い投球フォームを見事にとらえた一場のカードは実にカッコイイ！ キャッチャー出身の野村監督のもと、藤井は正捕手としてさらなる成長が期待できそうだ。

今日のお立ち台
最新のバージョンでは、先発投手はイニング数にかかわらず一定の体力を消費(しかも大量に!)するようになったため、リリーフ要員として連投させるのはハッキリ言って実戦向きではない。しかし中継ぎまたは抑え適性の投手にはこの影響を受けないので、やはりリリーフには本職の投手を起用するのがベターだ。

レベルが上がると特殊スキルを覚える ”優良白カード”リスト一挙公開！

レベルが上がると特殊スキルを修得するカードが一部存在するが、何もこれは能力値の高いレアカードだけに限った話ではない。

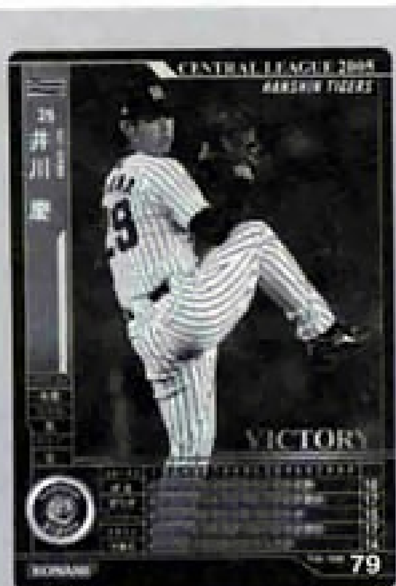
以下の表は、レベル3（白抜き部分はレベル2）になると特殊スキルを修得する白カード選手の一覧だ。この超貴重データをぜひ活用すべし！

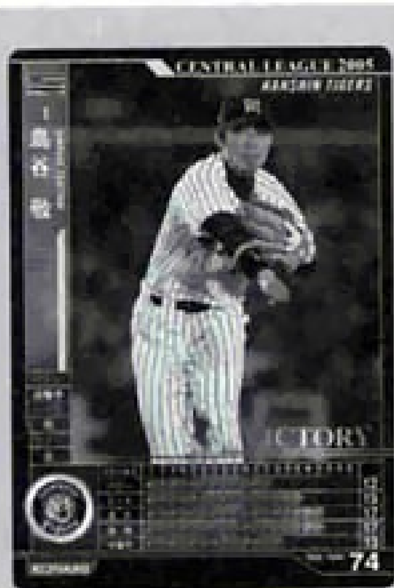
選手名	付加されるスペシャルスキル		
清原 和博	パワーヒッター		
江藤 智	パワーヒッター		
黒田 哲史	内野安打		
長田 昌浩	アベレージヒッター		
渡邉 博幸	逆境		
森岡 良介	アベレージヒッター		
木村 一喜	流し打ち		
新井 貴浩	満塁		
天谷 宗一郎	内野安打		
末永 真史	流し打ち		
小野 公誠	ブロック		
鈴木 健	サヨナラ男	逆境	
三木 肇	流し打ち		
アダム・リグス	初球		
度会 博文	逆境	代打	
宮出 隆自	初球		
青木 宣親	初球		
畠山 和洋	パワーヒッター		
松元 雄一	アベレージヒッター	チャンスメーカー	初球
佐藤 真一	レーザービーム		
吉村 裕基	パワーヒッター		
古木 克明	パワーヒッター	広角打法	
鈴木 尚典	アベレージヒッター		
藤田 一也	内野安打		
野口 寿浩	ブロック		
片岡 篤史	逆境		
町田 公二郎	代打		
シェーン・スペンサー	パワーヒッター		
濱中 おさむ	パワーヒッター		
酒井 忠晴	守備職人		
野村 克則	ムードメーカー		

選手名	付加されるスペシャルスキル		
ダルビッシュ・有	尻上がり		
田中 幸雄	パワーヒッター		
實松 一成	ブロック		
古城 茂幸	内野安打		
小谷野 栄一	サヨナラ	広角打法	
涌井 秀章	尻上がり		
細川 亨	固め打ち		
高木 浩之	サヨナラ	満塁	
平尾 博嗣	満塁		
上田 浩明	守備職人		
大島 裕行	パワーヒッター		
後藤 武敏	広角打法		
中村 剛也	パワーヒッター		
日高 剛	ブロック		
塩谷 和彦	アベレージヒッター		
クリフ・ブランボー	パワーヒッター		
相川 良太	パワーヒッター		
橋本 将	**サヨナラ**	代打	
初芝 清	パワーヒッター	満塁	
今江 敏晃	流し打ち	固め打ち	ムードメーカー
李 承燁	**威圧感**		
平下 晃司	チャンスメーカー	内野安打	
早坂 圭介	内野安打		
マット・フランコ	代打		
寺原 隼人	試合運		
田口 昌徳	ムードメーカー		
フリオ・ズレータ	初球		
稲嶺 誉	内野安打		
吉本 龍生	パワーヒッター		
荒金 久雄	レーザービーム		

阪神タイガース

昨年、本来の力を出し切れずに敗れてしまった日本シリーズのリベンジを誓うエース井川。そしてレギュラーに定着した鳥谷は、ミートが何と2ポイントもアップ！





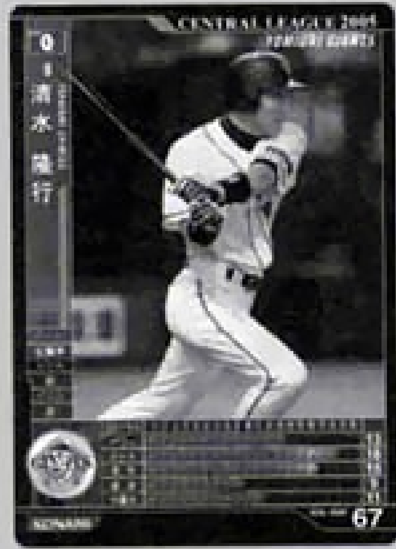
東京ヤクルトスワローズ

旧バージョンではレアカードにもなった川島は、スタミナが1ポイント下がっている。米野は古田監督兼選手の後継者として、果たしてゲームでも頭角を現すのか？









中日ドラゴンズ

先発ローテーション再定着を目指す朝倉のブレイクに期待。立浪はミートが1ポイント下がったが、逆に守備力は上がっているため合計値は旧カードと同じだ。



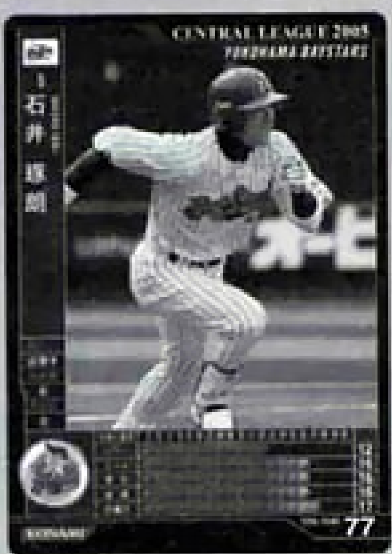


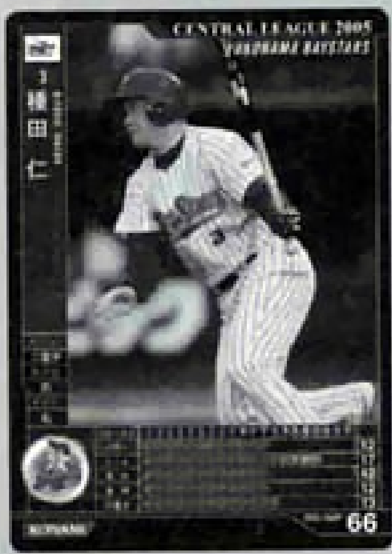
読売ジャイアンツ

左のストッパー候補として期待される林は、球威が1ポイントアップしてさらに成長。清水のバットコントロール能力の高さは、もう改めて語る必要も無いだろう。

横浜ベイスターズ

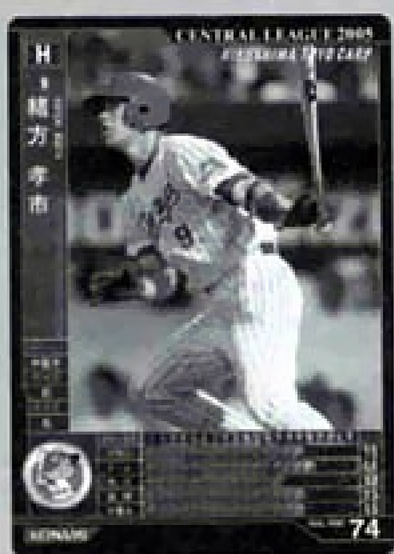
二遊間でコンビを組む、頼れる両ベテラン選手の新カードはご覧の通り。石井はミートが1ポイント下がったが、持ち前の堅守とスピードは全く衰えていない！

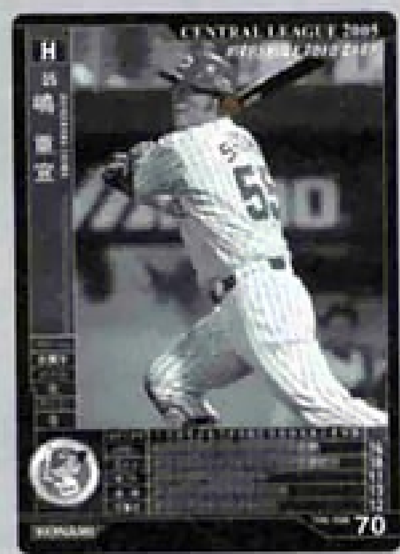




広島東洋カープ

すべての能力が水準以上のベテラン、緒方のオールラウンダーぶりは相変わらず。嶋はミート値が下がったが、パワーとミートのうまさを兼備した珍しい存在だ。





今日のお立ち台

特殊スキルを覚える白カードのリストは、アルカディア読者だけにお贈りする超ビックなプレゼント！ 使用しているプレイヤーが少ないカードでも、実は「成長させればコストパフォーマンスが高い」という選手がゴロゴロ居るのだ。監督ランクをアップさせる秘密兵器としてぜひ役立ててほしい。ライバルたちに差を付けろ！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

『KOF』シリーズの大規模な大会として完全に定着した感のあるDuelling the KOF（以下Duel）。その記念すべき第4回が、埼玉ボピーにて開幕した。今回は何と、『KOF '98』において韓国勢が来襲してきた！

国内最大級の『KOF』大会

Text：づね（Dune）@Project Duel

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
■メーカー：SNKプレイモア
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：1998年夏（稼働中）
■使用基板：NEO GEO

白熱のKOF '98

今回のDuelは『98』、『2002』、『XI』の3タイトルで、キャラクター重複アリの3on3というレギュレーションのもとで行なわれた。まずは『98』から見ていこう。

『98』は、2006年1月に行なわれた日韓戦において勝利を収めた韓国のプレイヤー3人（「バッシュ」、「グラ」、「黒大門」による【韓国選抜チーム】）が参加することになっており、国をかけた対決に再び注目が集まっていた。今大会は2日間開催で、予選大会で上位入賞をすると、2日目（ベスト16）からの参加が可能となる「シード制」が採られている。

そして、大会の佳境であるベスト8以降では、シード枠獲得チームと【韓国選抜チーム】が激突。準々決勝で優勝候補の一角である【ディープインパクト】「マッキー」、「山ちゃん」、「づね」が【韓国選抜チーム】と相見えることになった。まずは先鋒の「マッキー」が「黒大門」を倒し「グラ」に敗れた後、「づね」が奮起して「グラ」を倒し、日本勢が先に大将の「バッシュ」を引きずり出した。


闘劇'06決勝大会が近付き、やり込み熱が上がってきたKOFプレイヤーが全国から集結！　異常なまでの盛り上がりを見せた。

「づね」は、先鋒戦をパーフェクトで勝利し流れをつかむ。だが、続く中堅のテリー戦で無式での反撃に失敗し、そこから流れを「バッシュ」に奪われる。その勢いのまま「バッシュ」が韓国最強の意地を見せ、「づね」と「山ちゃん」を連破。

そして【韓国選抜チーム】は、準決勝で関西の新興チーム【たつもこさい】に勝利し、決勝で【前A！】「のぶ」「スコア」「ポポリン」と対峙する。【前A！】は関西と関東のトッププレイヤーを混合した【ディープインパクト】と並ぶ優勝候補筆頭チーム。悲願の韓国チーム打破を託すには十分の戦力を持っていた。だがしかしフタを開けてみれば、何と【韓国選抜チーム】の先鋒「黒大門」による3タテ！

「バッシュ」をも引きずり出せない、だれもが予想だにしなかった結果を前に、韓国と日本の間に超えられない壁が存在していることを突き付けられた。やはりこれからの『98』をけん引するのは、日本ではなく韓国となってしまうのだろうか……。



先鋒戦を制した「づね」だったが、「バッシュ」の勝負強さに惜しくも敗れてしまう。


決勝は、「グラ」、「バッシュ」ともに出番無し。「黒大門」が見事に3タテ。

KOF 2002、KOF XIの結果は？

現在KOF業界で屈指の人気を誇る『KOF 2002』。大方の予想通り、今大会の開催種目中で最大の参加人数となった。ベスト4には、過去のDuelで活躍した強豪たちが多く残ったが、「このゲームへのやり込み・情熱ではだれにも負けない」と豪語する「うぐいす」と「文」には敵わなかった。「うぐいす」は準決勝で「日本一の立ち回り」と評される「まろ」を十八番のジャンプで完全に下し、「文」は決勝にて得意のキムで3タテ劇をやってのけた。「野試合王」とからかわれ、大会で活躍できていなかった二人が、ついに頂点を極めたのである。

闘劇種目に選ばれている『XI』は闘劇間近ということもあって、闘劇の結果を占う上で重要な位置付けの大会となった。決勝は、初日から一人で12タテして決勝まで勝ち上がってきた「ノヴァ」擁する【海外留学地獄の上海蟹】と、【ピザッツ増刊号「2D神特集」】の対決となった。「ノヴァ」の快進撃はここでも続くのか!?　と思われたが、さすがに息切れしてしまったのか、「ウォーズ」が【海外留学～】を3タテして幕を閉じた。ベスト4のチームすべてが池袋アリスの常連で構成されており、闘劇でも彼らの猛進撃が見られることだろう。


キムの1強を完全に証明した「文」の試合。あまりの強さに、絶望に似た感情を覚えた人も多かったそうだ。

Duelling the KOF road to 3rd season 優勝チーム


『98』優勝【韓国選抜チーム】。写真左から「グラ」、「黒大門」、「バッシュ」。


『2002』優勝【未定】。写真左から「ポポリン」、「文」、「うぐいす」。


『XI』優勝【ピザッツ増刊号「2D神特集」】。写真左から「ウォーズ」、「マゴ」、「リキ」。

インフォメーションBOOSTER　今回のDuelを開催する上で基板を貸してくださったのは、ゲームニュートン様、桜の牧アミューズパーク様、パワースティック様、プレイランドエフワン様（五十音順）です。上記店舗様のお力無くして今回のDuelの成功はありませんでした。この場を借りてお礼を申し上げたいと思います。　byづね

アミューズメントCUE

店舗情報は下記のURLまでアクセス

彦根店



http://www.am-cue.com/

奈良店



http://www.am-cue.com/nara/

★★中古基板スペシャルキャンペーン★★

アルカディアを見た方だけの限定セット！先着2名まで！

インストラクション全純正・さらに特価・限定セット・特典付き！？

子育てクイズセット

子育てクイズマイエンジェル

子育てクイズマイエンジェル2

子育てクイズマイエンジェル3

＋

ダービークイズ
～マイ・ドリーム・ホース～

通常19,950円

特価15,750円（税込）

ドリラーパズルセット

Mr. ドリラー

Mr. ドリラー2

Mr. ドリラーG

＋

スタートリゴン

通常18,900円

特価14,700円（税込）

新品～中古まで、業務用ゲーム機・ゲームソフトはテッシンにおまかせ！

★初心者からコアユーザーまで楽しめる通販専門店★　即時見積　現金買取りOK!

(株)哲信クリエイト

〒559-0025
大阪市住之江区平林南2-4-14

TEL:06-4702-8777　FAX:06-4702-8787

営業時間・平日10:00～19:00　土曜10:00～16:00（日曜・祝日定休）E-mail:tessin@tessin.co.jp

機械・基板の最新在庫状況は…………http://www.tessin.co.jp/

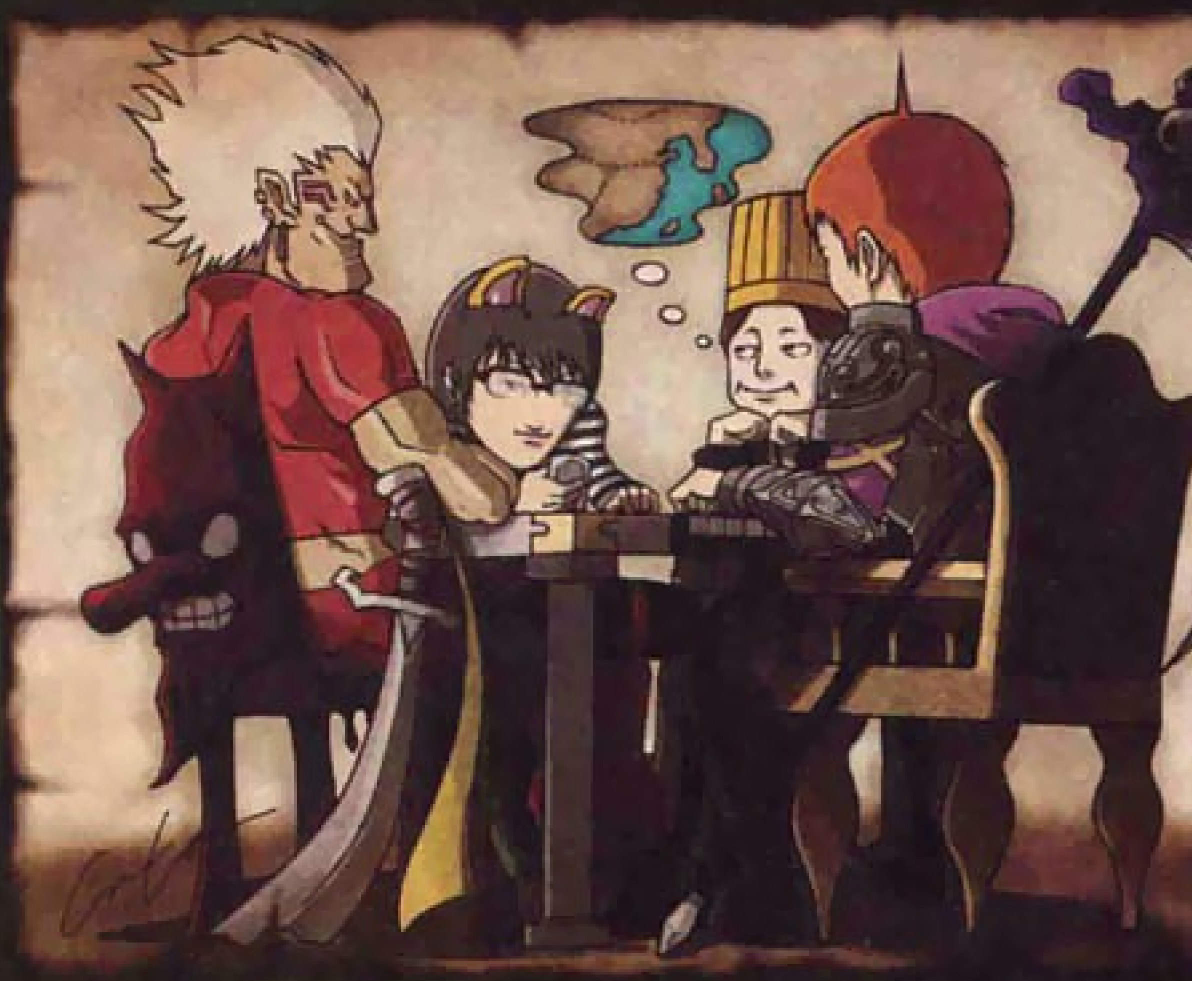
みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING



beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回のBEAT RAZINGは、発売直前となった『pop'n music 14 FEVER！』の中心人物四人による座談会をお届け。どんな話が飛び出すかは、読んでみてからのお楽しみ。そしてGOLI氏による新コーナー「ROOTS26」もいよいよスタート！　どちらも見逃すべからず!!


ーポップンティア王国　重要機密議会ー

「pop'n music 14 FEVER！」コンポーザー続々登場！座談会スペシャル!!

wac（以下w）　それじゃあまずは、今回『pop'n music 14 FEVER！（以下FEVER！）』って名前になったのはどうしてかというところから話しますか。

TOMOSUKE（以下T）　それって、デザイナーから要望があったんでしょ？

w　うん。「昔のディスコ風で、初期のポップンを思わせるようなものにしませんか？」ってデザイナーから最初に提案があって。

T　ぼくらの中でもあったじゃん。“原点回帰したい”みたいな気持ちが。

w　そうだね。初代のかわいいけどちょっとクールな雰囲気がちょっと懐かしくもなってたし。

Des-ROW（以下D）　俺には全然無かったな。

w　うん。それはきっとね、あなたの意見はだれも聞いてなかったんじゃないでしょうかね。そんな風にイメージが決まって、そんなディスコ風なものに見合ったタイトルは何かって話した結果、『FEVER！』しかないだろうということになりました。

D　でも、そんなにディスコっぽくなったかっていうと……それは言っちゃいけないんだよね。

w　諦めたらだめです！　ディスコっぽくなってるかも知れないでしょ！

村井（以下M）　うん、見た目は（笑）。

D　じゃあさ、その『FEVER！』のウリどころみたいなのはドコなの？

w　……どこなの？（TOMOSUKEの方を見る）

T　あ、結構あるよ。システム……でも言えないもんなぁ（笑）。

w　じゃあ、言えないことはにごしながら。

D　とりあえずヒントとして、“驚くべき冒険の数々”……。

3人　あぁ～（笑）。

T　だれもがびっくりするものもあるし、分かる人にしか分からないびっくりもあったり。

D　我が社にしちゃあ挑戦したね、みたいな。

w　ホント、弊社といたしましては、ちょっと大冒険させていただきました（笑）。

M　大冒険ね（笑）。

w　大冒険です（笑）。コイン入れたらもう「ピコーン！」ですよ。

D　おいおいおいおい、それカットでしょ（笑）。

w　いやいやそこは大事なとこです。入れた瞬間ピコーンと。

M　それにはみんな命かけてたからね。

w　みんなで命かけてた（笑）。ぼくも何かアレの数が違うとかでアレの数合わせるとか。

M　ぼくはもう、アノ音をいかに似せるかという……。

D　これさぁ、何言ってるか全然分からなくて読んでる人怒るよ？（笑）。

w　大丈夫ですよ。稼働すれば「このことだったのかあ」って全部つじつまが合うと思う（笑）。でもそれが曲としては一番でかいびっくりかな。

T　ほかにも小さなビックリは多いよね。

w　全員じゃないかも知れないけど、「え⁉」とか「おぉ⁉」とか言っちゃう人がいるようなものが入ってるね。

D　あ、アレ？

w　アレとかアレ。

D　アレもあるよ。

w　アレもあるね。

T　ていうか、アレしか言ってないし（笑）。

w　まあ今回は隠しが多いから。

D　（wacの方を指さして）何でもかんでも隠す人はこの人です。

w　違いますよ！　あれは曲の方で隠されたがってるんですよ！　隠されたがりな曲たちですよ！

D　ネタ好きなんでしょ？

w　ビックリさせたいんですよ。

D　サプライズ好きなんでしょ？

w　はいはい（笑）。確かに隠し曲を含めた隠し要素って、出た瞬間にみんながそれに注目するところがあって、それはちょっと快感かも。

M　しばらく出ないと余計に気になるからね。

w　そうそう……。って、隠しの話は危ないから話題変えましょっか、そろそろ。アレしか言ってないし（笑）。まあ、お楽しみに。

T　でも、前回からの流れをよく分かってれば、勘がいい人なら分かるかも知れないね。

w　じゃあ次は……ロケテストでの印象なんてどうでしょ？　一番反響が大きかったと思えるのは、ALI PROJECT（以下アリプロ）だと思いますが。

M　アリプロは、ぼくがなじみがあったんだけど、かなり久し振り、数年振りに会いましたよ。

D　俺それ初めて聞いた。その話やりましょうよ。

M　アリプロのお二人がデビューするときにつながりがあったんですよ。でもお互い多忙になったりして連絡が付かなくなってたんだけど、こっちからメール投げて「お久しぶりです。今こういう仕事してるんですけど、いかがでしょう？」みたいな話を持ちかけたんです。最初はまともに話をするのはかなり久し振りだったから少し緊張してたんだけど、話してみたら当時と同じ感じで安心しましたよ。それで、これはいけるかなって思って話をしたら、引き受けていただけました。

w　なるほど。前々からの縁なんですねー。

続きは次のページへ♪

座談会の続きをお届け♪

M　そう。ホントは書き下ろしができればと思ったんだけど、時間的な都合もあって、今回はアルバムの中の曲を借りてきました。

T　なるほど～。ほかにロケテに関しては？

w　自分の担当ではウッチーズも結構反響あったかなあ。一応ウッチーズは普通のポップスにならないように、毎回何かしらの特殊性、つーか飛び道具？を持つようにお願いしてるんです。今回は本来男性ボーカルのウッチーズに女性ボーカルをフィーチャーしてみたら面白いんじゃなかろうかと思いついて、BeForUのNoriaさんとの組み合わせをお願いしてみました。普段からウッチーズの二人とも仲がいいし、ワクワクするユニットになったと思います。ってことで、今回は楽曲を四人で分けて担当してたので、それぞれの色をどんな風に出したかを話しましょうか。

D　俺はですね、俺の色じゃなくて、泥臭いストリートな感じの色を出しきった。

w　ある意味、『FEVER！』が持っている昔のディスコの一部分をやってもらった感じがあるよね。元々beatmaniaの流れを汲んだ部分もあるし。

D　まあそんな感じかな、俺は。じゃあお三方。

M　今回は、自分の曲も含めて10曲くらいディレクションしてるけど、その中には自分一人で作った曲が1曲しかなくて、ほかの曲はだれかと一緒に作ったっていうのが多いかな。

D　確かにいろんな人とやってた。

w　コラボレートしまくってましたね。

D　でも曲作るのは、そういう方が楽しいし、面白いものできますよね。

M　今まで一人でやることが多かったから、"今回はだれかと一緒に"っていうのは最初からあったテーマかな。

w　そういう意味では、これだれだろう？　ってなるかもしれませんね。

M　これ、村井が作ったんじゃないの？　っていうのが、実は村井が作ってないとか。そういうことはあるかもしれない。

D　じゃあTOMO君。

T　ぼくは、結構やりたい放題だったかな。

D　あぁ、趣味出てるよね。むちゃくちゃ出てるよね。

T　ぼくは『FEVER！』って、FEVER＝ダンス＝踊りって考えてて、踊りにまつわる曲を結構作りました。

D　なるほど、じゃあ最後wacまとめて。

w　ぼくはですね、なにげに今回あんまり仕事した記憶が無いんすよね。なんでかっていうと、これまた結構いろいろと長い深い話が……。

D　その話、面白くないからカット。

w　なんで。

D　もっと楽しくなる話してよ。楽曲の話してよ。

w　えー。自分の曲はいいですよ。話に出せるようなのないし。今回四分割して四人の色を出すっていう新しい形で制作した分、すごく各自の個性が出てて、ほかの人の担当部分とか純粋にプレイヤーとして遊んで楽しめますね。面白いです。

D　じゃあ最後に一言ずつ。俺から言うか。とにかく今回はいろんな個性が輝いていて、ボリュームたっぷりで飽きさせないと思います、楽しんでください。はい村井さん。

M　作り始めのときはちょっと不安な空気があったりもしたんですけど、曲が集まってきたら、いろんな意味でビックリする要素が多かったので驚きました。だからスゴク仕上がりはいいですよ。きっと通常曲が終わった後の隠し曲も、相当楽しめるんじゃないかと思います。

T　全部言われちゃったな。ぼくはとりあえず、NET対戦やってくれと（笑）。

D　あれよくできてるよ。

T　NET対戦に関しては、新しいことが満載なので、ぜひ解禁を待ってください。

w　NET対戦に限らずいろんなとこ新しいと思いますよ。それがユーザーの皆さんに受け入れられるかどうか分からないですが、ぼくらは面白いと思っているものなので、後々になったとき、「あのときのポップンはすごかったんだな」と思ってもらえるといいな。

T　異色作っていうとカナリの異色作かもしれない。

w　不思議なことに、原点回帰を目指したら異色作になりました（笑）。

D　それぞれ原点の思いが違ったんでしょ。俺はこれっぽっちも思わずに作ったけど。

w　何も考えてないもんね。

D　そういう言い方はないだろぉ。

w　とりあえず、今作に限らず末永く愛してくださーい。

D　そこでぼくも愛してね！　って言えよ。言っとけよ。

w　やだよ。

（2006年4月5日　コナミにて）





村井聖夜（むらいせいや）
ポップンシリーズをはじめ、ゲーム音楽を数多く手掛けるコンポーザー。今回の座談会で、ALI PROJECTと顔見知りという事実を初公表。



wac（わっく）
今やポップンシリーズとといえばこの人といわれるコンポーザー兼クリエイター。Des-ROW氏曰く、「何でも隠したがる」人。



TOMOSUKE（ともすけ）
別名Orange Lounge として知られるコンポーザー。今作は制作初期から中心人物として参加し、楽曲提供やディレクションのほか、NET対戦部分の制作を担当。



Des-ROW（でぃーすろう）
ポップンシリーズのコンポーザーとして絶大な人気を誇る。今回はほかの3名と同じく制作の中心人物として活躍。今作では、TOMOSUKE氏と楽曲で絡んでいることが多いとか。

はみだしポップン 家庭用「ポップンミュージック12 いろは」で開催された「ポップンリクエスト」をまたまた開催！　今度のリクエストテーマは「ポップンが上達した曲」、「きになる曲」、「燃えて散る曲」の三つだよ。テーマにぴったりの曲をリクエストしてね！　リクエストの募集期間は2006年5月1日～2006年6月5日まで。投票ページはこちら。　http://www.konami.jp/pop/13/enq/

フェイバリットキャラクターズⅡDX

☆今月の首位は彩葉！ 上位争いはさらに激化!?

1st	彩葉	【182.8pts.】
2nd	ツガル	【161.3pts.】
3rd	夏天	【86.0pts.】
4th	ナイア	【80.6pts.】
5th	Killer	【75.3pts.】
6th	リリス	【53.8pts.】
7th	エリカ ダルマ	【43.0pts.】
9th	セリカ 茶倉	【37.6pts.】

1st
彩葉
182.8pts.

先月のツガルに代わり、今月は彩葉が首位を獲得。さらに今月もナイアやKillerなど、思いがけないキャラの急浮上が見られた！ 上位3位をキープしている彩葉・ツガル・夏天の横へと、最初に並ぶのはどのキャラか!?

投票者の声
いつ見てもかわいい！（秋田県 紫音桔梗さん）／やはり彩葉が『ⅡDX』のヒロインかと！（福島県 駿君）／やっぱり和風です！（岡山県 はんぞー君）

フェイバリットナンバーズⅡDX

☆『DistorteD』登場で 嵐の時期に突入か!?

1st	Xepher	Tatsh	【263.2pts.】
2nd	EDEN	TËЯRA	【136.8pts.】
3rd	CaptivAte～浄化～	A/I	【63.2pts.】
3rd	DoLL	TËЯRA	【63.2pts.】
5th	翼	Amuro vs Killer	【52.6pts.】
6th	Little Little Princess	SHRINE 418	【42.1pts.】
7th	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	【31.6pts.】
7th	Pink Rose	Kiyommy+Seiya	【31.6pts.】
9th	ALFARSHEAR ～双神威に廻る夢～	TËЯRA	【27.4pts.】
10th	月光	Tatsh feat. 星野奏子	【24.2pts.】

1st
Xepher Tatsh
263.2pts.

今月も圧倒的な票差を付けて、「Xepher」が首位を獲得！ その一方で新作『DistorteD』の新曲も、いきなり2曲がランクインしている。まだ登場後間もない今の段階でこの人気、今後の伸びが楽しみなスタートだ！

投票者の声
アツくなります。聴いてると。（神奈川県 ぶいけぇさん）／譜面も凝っていて楽しいです！（愛知県 TAKA君）／もうTatsh & MAYAの掌の上です（笑）。（大阪府 かずささん）

フェイバリットナンバーズGD

☆磐石、ここに崩れる!? 「ヒマワリ」ついに逆転！

1st	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【178.6pts.】
2nd	月光蝶	あさき	【166.7pts.】
3rd	魔法のタルト	Twinkle☆berry	【71.4pts.】
4th	Concertino in Blue	佐々木博史	【59.5pts.】
5th	赤い鈴	あさき	【47.6pts.】
6th	CaptivAte～裁き～	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【35.7pts.】
6th	Dragon Blade	Kozo Nakamura	【35.7pts.】
8th	Little Prayer	土岐麻子	【31.0pts.】
8th	シナリオ	BeForU NEXT	【31.0pts.】
9th	蛹	あさき	【27.4pts.】

1st
ヒマワリ RIYU from BeForU
178.6pts.

不敗伝説に揺るぎはないと思われていた「月光蝶」だが、今月はついに毎月2位で票を集めていた「ヒマワリ」にその首位を譲った！ しかしその差はまだ僅差。次回の首位はどちらか、全く予想がつかない！

投票者の声
いつ聞いても最高です!!（埼玉県 ライ君）／季節に関係なく好きです！（青森県 羽清アユカさん）／『V2』になっても、やっぱりこの曲です。（福島県 TAKEHARU君）

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

1票が順位を大きく揺るがす「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」に、あなたも参加してみませんか？ 投票は随時受け付け中です！

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズⅡDX」では、特にキャラクターズの方で毎月激しい首位争いが展開中！ 次に表彰台へと上がるのはどのキャラでしょうか？ ナンバーズも『DistorteD』の登場でさらに激戦に!?

「フェイバリットナンバーズGD」では、ついに「ヒマワリ」の逆転首位が現実に！ 次回も連続首位を守るのか、「月光蝶」が返り咲くのか、それとも……意外な曲がここに割り込むのか!?

投票は本誌のアンケートハガキにある、自由欄で行なってください。1回の投票で三つの部門の、各1～3位へ同時に投票できます。投票対象についてのコメントや、「ビート・レイジング」へのご意見ご感想も書いてもらえるとうれしいです！ 投票してくれた方の中から抽選する、激レアアイテムの当選チャンスをご用意してお待ちしています！

今回もGOLIさんの直筆サイン入り『DistorteD』販促用ポスターを1名様にプレゼント！ これが最後のチャンス……かも！



リレーコラム こなみっくす

第4回 泉陸奥彦

皆さんこんにちは。泉 陸奥彦です。

今回のテーマは「GFDMの曲はこうして誕生する ～作曲以前の話編～！」です。

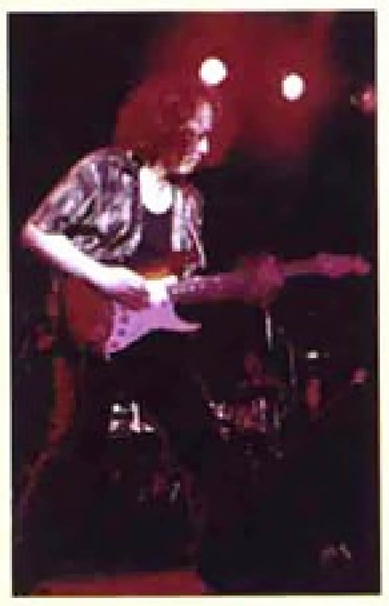
最近のGFDMの場合、1回に出す曲数は40曲以上あるのですが、各コンポーザーが好き勝手に曲を作っていたのではジャンルがどうしても偏ってしまいがちです。プレイしてくれる人たちの好みもいろいろですし、僕たちとしても幅広いジャンルの音楽で楽しんでいただきたい。そこでまず、ジャンル決めのミーティングをします。「こんなジャンルの曲が作りたい」と思っていても、ほかの人とあまりにも被るようだと変更しなくてはいけません。だからだれよりも先に「XXXの曲を作りた～い！」と大声で言ってしまうのが効果的ですね。基本的には各人の得意なジャンルを尊重して決めますが、中には作ったことのないジャンルに挑戦することになる人も出てきます。その場合はもちろんいろいろ勉強して作曲に取り組むことになります。

僕の場合の新しいジャンルといえば、民族音楽シリーズですね。ケルト音楽をモチーフにした「Carnival Day」から始まって、BALALAIKA, CARRIED WITH THE WIND（ロシア）～O Jiya（インド）～Mei Li De Jia Xiang（中国）～ROOPA（インド）～TIERRA BUENA（ペルー）～Honolulu Loco Boy（ハワイ）～YARA TUM KAHAN?（インド）～タラッタダンス（アイルランド＋日本、微妙だけどこれもそうなのかな？）と続いてきました。

これらを作るにあたっては、音階やリズムはどうなっているのか？ 楽器はどんなものをどうやって弾いているのか？ その音域は？ 歌詞はどんな感じがふさわしいのか？ などなど、本物の民族音楽のCD等をたくさん聴いたりして研究するわけです。僕は基本的に民族音楽が好きなので、それがまた楽しいんですけどね。

いやー！ 作曲って、ほんっと大変だけど面白い仕事だなー!!

さて次回のコラムは猫好きでおなじみ、あさきの登場です。お楽しみに。



次回はあさきさんが登場！

IIDXファンのためのページが開店しました。皆さんごひいきに！

BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP

ROOTS26

ルーツニジュウロク

ver.013



5月：人形販売店での「子供の日」用人形販売のキャンペーンアルバイトにて

いつまでも少年ゴコロ、兄と弟。

「子どもの日って感じだなー。」

「あ…アニキ。俺…。俺は…。」

IIDXキャラに聞いてみよう！

Q なんでニクスと士郎の(水色の)ピアスは、お揃いなんですか？ (P.N.秋風たんぽ)

あぁ……。
そーいえば、一緒のときもあったのかニクスケ？

オイオイ……。よりによってテメーとお揃かよ(笑)。
F●▲K！ もうアレは付けねーでおく……。

Q 絶対女の子を落とせる！ っていう自信のある一言を私に囁いてください。 (P.N.秋風たんぽ)

た……たんぽちゃん。
き、……君は世界に一つだけの花。オンリーワンなのさ。

ハァ……。
……ユー。まだまだ、レッスンが必要ですネ。

キャラクターランキング TOP3

彩葉「えへへへ。ややわ～。ウチが1位～。今回は髪型もバッチリ決まったしな～♪」
津軽「立派。2位だって立派だべさ。皆様が選んでくださって私……けっこう感動です」
夏天「おぉー。3位ネ。連続ランキング入りアルよ～♪歌っちゃおっかナ～」



キャラクター説明

『士朗』(シロウ)
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しに来て失敗中。

『セリカ』
美大生。猫が苦手。天然……系？

『夏天』
シアティアン。愛称シア。ナイアの妹。

『津軽』(ツガル)
青森出身の御令嬢中学生。

『彩葉』(イロハ)
京都出身の女子高生。理々奈の相方。

『理々奈』(リリナ)
ROOTS26の看板娘。あだ名はリリス。

『サイレン』
英会話の教師。日本語が達者。米出身。

『ニクス』
元、軍に所属。今はフリーター。ハーフ。

『ジルチ』
コック見習い。モヒカンマン。

『ユーズ』
詳しいプロフィールは右ページ参照。

いろいろイロハー!! アロハー！ やってきました第1回めー!!
それでは、美少女高校生ことウチがユーズせんせに突撃だ～♪
ユーズせんせイロハー♪

……。

あれ？
ユーズせんせイロハー♪

ビシッ！
った！ 痛いッ！ な……なんやの～いきなり～!?

いや……とりあえずツッコんどかな。
……大人として。社会人として。ほんで……何？

（こ……これやからチキチキのナニワニアンは……）
え、えとな～。今回は大忙しですね～ユーズせんせ。今作では異例の大抜擢！ そんでな～どうなんどうなん～？ 何で選ばれたん？

一言でゆーとくと「大阪人の血」？

……。うぃ？

……。……な？

い、いや……（汗）。
サラッとワケ分からんこと言われても……。

ふー。女子高生には難しかったかー？ よっしゃ、……ええ、ええよ。
ほんならエエ大人の見本。マスターユーズ様が語ったるか。
おお、語ったろやないか。いや、語ったるジャン♪

……は、はぁ。マヨネーズ様。
よろし……

ビビシッ！
った！ くてはぁーッ！

……マスターユーズな。

……。はい。

せやなぁ。かみ砕いてゆーとくと……、今回は全体が硬質な感じのイメージだったわけやが、そこには黒さの中に渋い光？ いぶし銀？ みたいなんが照らしていた……ということや。渋い光。そうまさに俺。そう、まさに通天閣のような渋さや。

……。通天閣？
ってわりと派手やなか…

ビビビシッ！
った！ ないはぁーッ！

だからな！ ええか？ ホラ、がっちりとした確固たるイメージにピタリ賞の奴ゆーたらな。そう。俺やろ。ビシッと物事言えるニヒルな俺。ホラな？ な？ ピタリ賞や！ そして忘れたらあかんのが、夜の道頓堀に映る鈍い光や。な？ そう……悲しい色やねん……。まぁ、俺が一番分かってほしいのはな。お好み焼きもたこ……

あの！ せんせ!?
テキストにも限りが！

せっかちやな～。まだまだ序章やがな。あと50ページはイケるで？

そ……それはまた別の機会にでも……。え、えーと今回ファッションが新しくなってますが。ご感想はいかがでしょー？

あ、服か？ あぁ、ええ。
コイツはえぇ。ダークでニヒルな俺にこれまた……

ROOTS26のセレクトアイテムですよね。マヨ……ゆーず様はどれくらいROOTS26に来るん？

え……行かへんよ？

え？

コレ、もらいもんやし。

そ……そーなん？
だれから？ 何で？

こないだな。俺の食うてたたこ焼きと。ほら、自分の相方の黒の方。理々奈が交換してくれたもんやから。

安ッ！ それ安すぎッ！
たこ焼きて……。しかも食べかけなん？

あぁ、俺と……その場におった英会話のせんせと食うててん。
なんか爪楊枝と一緒にくれ言い出しおってな。

ん。なんや。
どないした？

……いや。
……納得。（リリちん……あんた。）

あ……。そうそう。そーやせんせ～。
女性関係とかはどーなん？（本題はコレや！）

女性関係？ ナイナイ。そんなん。無しや無し。フリーや。
貴族や。独身貴族。ロンリーウルフ。いつでもオッケーや。
いや、オッケーじゃ、ジャン？

……あ。うん。ソーネ。（顔はええのにな…。なんやろこの香ばしい脳ミソは……。セリカさん。何でコレがいいのかウチには分かりません。）

フフフ……♪
でな～、六甲……

あ……、もうええわ。
それじゃ皆また来月～♪

DJ NUMBERS

5月はナニワニアンことユーズさん。

IIDX NUMBERS CHARACTER : 01
NAME ： YUZ（ユーズ）
AGE:?
BLOOD TYPE:A
BORN:OSAKA
FAVORITE:テクノ、ゴアトラ、たこ焼き、酒、
……煙草はただ今、禁煙中

大阪生まれの大阪育ち。現生息地は新宿近郊。コテコテに関西人。日夜、素晴らしい音、映像を探してるテクノ人。野球は阪神。夜はクラブでDJ活動。若手には厳しいが、意外と人情に熱い面も。

IIDXの仲間内では、リーダー的な存在。IIDXに自身がアレンジした「六甲下ろし神祭リミックス」を鳴らしたいがために、コナミサウンドチームに曲を書いては送り続けている。ちなみにバージョンは3まで制作しているが、最近はスランプ気味らしい。

ゲームは全般的に幅広く好き。『識』が経営するゲームセンターの常連で、IIDXプレイヤーとしても活躍中。IIDXレベルは相当なものだが、『ナイア』とはプレイ相性が悪い。連敗記録を止めたものの、完全勝利には未だ至らず。そんなわけで勝利景品『ナイア』の店『 星龍華 』自慢の「中華料理満漢全席フルコース」は食べられていない。

そして、驚くことに彼の本職はデザイナーである。映像制作を主に、出版、Webデザイン関係など、割と多角的に幅広く仕事をしている。最近では個人でデザイン事務所を開設。設立時よりPC関係は『ケイナ』に手伝ってもらっているが、もはや完全なスタッフ（給料はスズメの涙ほど……）として扱っている。


『識』（シキ）
ゲームセンターの店長。
一児の父。


『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。


『ケイナ』
パソコンジャンキー。
財閥の出身。



おたより募集中

IIDXキャラクターへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページをご参照ください）

BEMANIトップブレイヤーに迫る連載企画、スタート!!

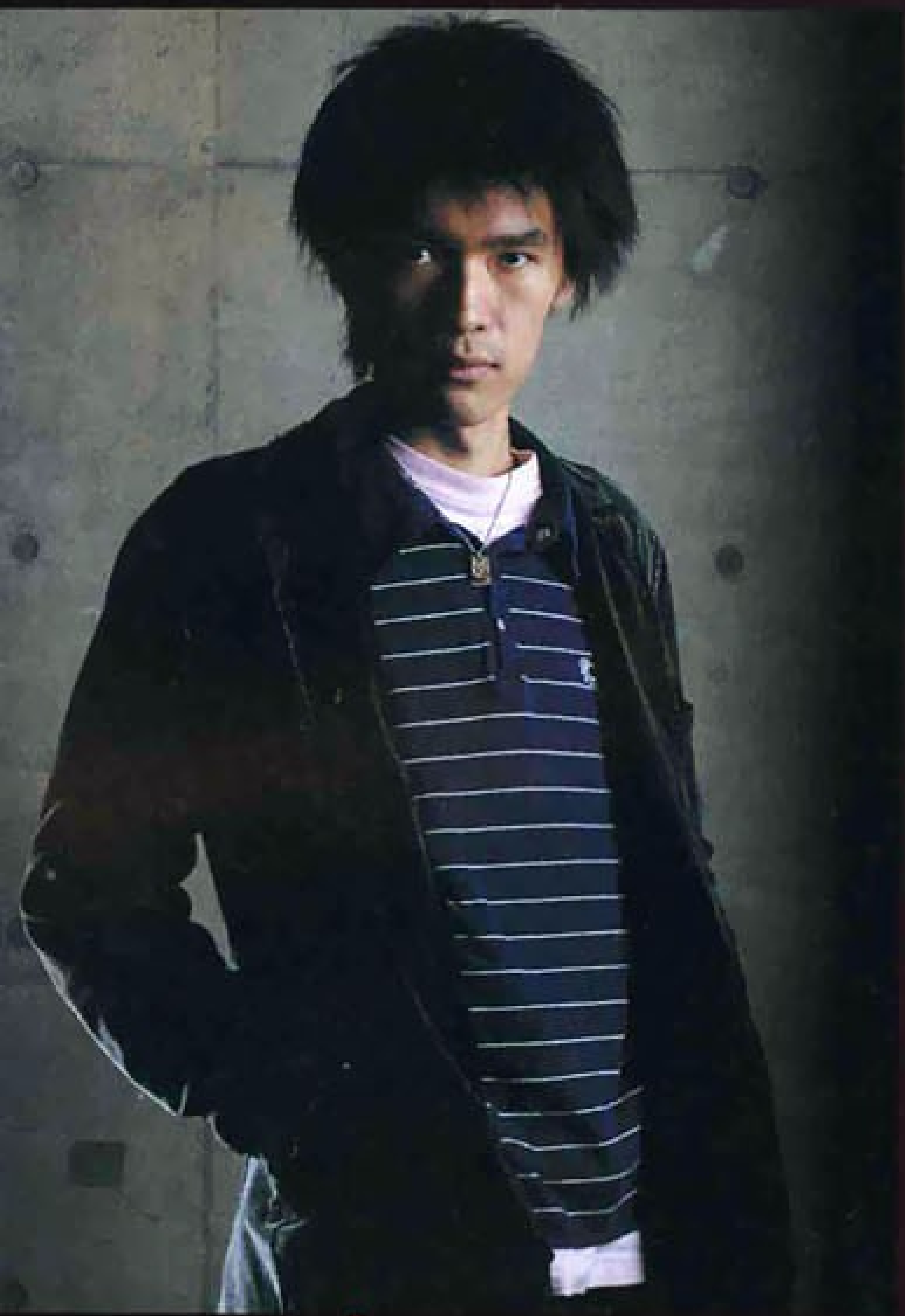
KONAMI OFFICIAL
BEMANI
トップランカー決定戦
Archive

今月からいよいよトッププレイヤーにスポットを当てた企画がスタート!! BEMANIトップランカー決定戦で上位入賞を果たしたプレイヤーの協力を得て、BEMANIファンが楽しめるような記事をお送りしよう。第一回はⅡDXトップランカー、FINE*のインタビューと、「我々クラス」で名を馳せたNAOPDAYOによる「DM 美しいたたき方講座」など盛りだくさん!!

INTERVIEW with TOP RANKER

衝撃の引退宣言から2カ月——ⅡDX界のカリスマが登場!

FINE*(beatmaniaⅡDX 12 HAPPY SKY)



PROFILE

『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』で、初代トップランカーに輝く。インターネットランキングやローカル大会でその図抜けた腕前は広く知られており、トップランカー決定戦でも本命視されていた。プレイ時間の多さも伝説級で、ピーク時には1日5～6時間はゲーセンに居たという(「ほとんど待ち時間ですよ」とは本人談)。SILVやANB、ZAMDINのプレイヤーネームでも知られる。

トップランカー決定戦を振り返って

——beatmaniaⅡDXの初代トップランカーに到達したことを今あらためて振り返ってみて、どんな感想を持っていますか?

自分にとってのbeatmaniaのいい締め方になったと思います。

——トップランカー決定戦の予選が始まった時点から優勝候補の筆頭に挙げられていたことで、気負いなど感じることはありましたか?

周りの評価は全く気にならなかったですね。もともと今回の大会を最後にbeatmaniaをやめることを決めていたので、とにかく楽しんで思い出に残したい、という気持ちが最優先でした。

——優勝できた要因は無数にあると思います。その中で、決勝大会当日の中にあったポイントを探してみるとどこにありますか?

全く緊張をしなかったこと。今まで積み重ねてきたものに自信を持っていたからだと思います。

——大会前の時期は、普段よりもやり込みましたか?

実は決勝大会の2週間ぐらい前に左手をケガしちゃって……。グーにできないくらい左手の小指が痛かったんですよ(笑)。そのせいでむしろ普段よりもプレイ回数が減ってました。

——よくそれで結果を残せましたね(笑)。

痛みに耐えて頑張りました(笑)。本戦は曲数が少なくって助かりましたね。

——Final Roundで"No.13"を選んだ意図は?

盛り上がり重視です!! 『GuitarFreaks V2』の決勝大会での様子を見ていて、知名度の高い曲の方が大会も盛り上がるなあ、と感じたので選びましたね。

もともと、そこまで勝敗にこだわっていたわけじゃないんです。勝ちにこだわるのなら"冥"を選べばよかったんですけど、それじゃ面白くなさそうだったし。

——なるほど、そうだったんですか(笑)。DOLCE.氏の"V"、1048氏の"Scripted Connection⇒"という選曲は、FINE*さんとしてはどうだったんでしょう?

うーん、曲の難度どうこうで感じたことは何も無いですね。普通にやれば勝てるはずだ、と信じていましたから(笑)。

——さすがですね(笑)。さて、トップランカー決定戦以外にも数多くの大会で優勝されていますが、「大会で優勝するために必要な要素」と、「ⅡDXが上達するために必要な要素」とでは、どのような違いがあると考えますか?

基本的に違いは無いと思いますが、だれかよりうまくなりたいと思うのなら、そのだれかよりも多くの練習をこなすことは最低条件でしょうね。その練習量の多さが、自信と安定した結果につながっていると考えています。

——引退宣言が大きな衝撃を与えていますが、改めてその真意を教えてください。

だいぶ前から考えていたことです。生活が忙しくなってきて時間が取れなくなってきたことや、もっとやりたいことができたことなどが原因です。友達との付き合いでプレイすることはあるかもしれませんけど、エントリーカードを作ったり、一人でゲーセンへ行ってやり込んだり、みたいなことはもうやらないと思います。



激戦となったFinal Roundでの一コマ。ケガなど本人のコンディションは決して良くなかったが、前評判通りの強さを発揮した。

限界だと感じてしまったら、自分に負けたことになる



決勝大会でのプレイ内容

——決勝大会でのプレイ内容についてお聞かせください。まず、全体的な調子はどうでしたか？

普段よりはよくなかったと思います。緊張は全く無かったんですけど、画面が少し暗くてやりにくかったんですよね。とはいってもみんな同じ環境なので、文句はありません。

——常にランダムオプションでプレイしているわけですが、決勝戦での譜面はどうでしたか？

んー、"Scripted Connection⇒"や"No.13"程度の譜面に当たり外れは無いと思っているので、特に問題は無かったですね。"V"は多少それがあるんですけど、やり込んだ数が違うのでやっぱり問題無かったです。

☆ FINE* 決勝大会 Final Round プレイデータ

V (ANOTHER)		
オブジェ数：1519 ／スコア：2713		
GREAT：1242	GREAT：229	GOOD：36
BAD：9	POOR：8	

Scripted Connection⇒ (ANOTHER)		
オブジェ数：1575 ／スコア：2813		
GREAT：1266	GREAT：281	GOOD：15
BAD：3	POOR：14	

No.13 (ANOTHER)		
オブジェ数：1607 ／スコア：2921		
GREAT：1348	GREAT：225	GOOD：17
BAD：11	POOR：12	



"V"の関門となるデニム地帯（四つ同時押し→三つ同時押しの交互）は1+2+3+5 → 4+6+7の繰り返しと、比較的「当たり」とされる譜面だった。

ここまでやったから ここまでになった！

——BEMANI シリーズで最初にプレイしたのは？

ⅡDX の『3rd style』ですね。一応、5 鍵盤もプレイはしていました。やり始めたきっかけは、「落ちてくるオブジェに合わせて鍵盤をたたく」っていう行為が単純に面白かったからです。もともとピアノをやっていたことも影響しています。

——なぜここまでハマったんでしょうか（笑）。

ゲーム自体はすごく単純なのに、いくらやり込んでも限界が見えない、なかなか極められないという中毒性が原因でしょうね。限界だと感じてしまったら自分に負けたことになるので、それが嫌だったんです。

——ⅡDX で上達するために心掛けていたことは？

常に自分の苦手な譜面を分析して、最も効率のいい練習方法を考えて実践していく、ということですね。

——ⅡDX シリーズで音楽として好きな楽曲、譜面が好きな曲を教えてください。

楽曲として好きなのは "Flowtation"、"SWITCH"、"I can fly, I've got reason"、"ABSOLUTE"、"Schlagwerk"、"RESONATE1794"、"SCREAM SQUAD"、"Give Me A Sign"、"Voltage" などなどです。あとは、"Spica"や"Regulus"といったキレイめの曲も好きですね。

——その理由は？

好きなものに理由はありません（笑）。譜面が好きな曲は、"V"、"AA"、"listen to yourself"、"Pollinosis"といったところでしょうか。"V"はさまざまな譜面パターンが登場するおかげで練習になります。『6th』～『8th』のころに最もプレイした思い出の曲ですね（笑）。"AA"は"V"と同様、癖が無く常に難しいのでこちらも練習にピッタリだと思います。この曲ができれば大抵の譜面を攻略できるでしょう。"listen to yourself"はばらまき系（オブジェが散らばった譜面パターン）の中では最も面白いと思います。"Pollinosis"は久々に登場した新鮮で面白い譜面だと思います。実は決勝戦でも選ぼうか迷っていたぐらい好きだったりしますね。

——トップランカーを目指す人々にメッセージを！

皆さん、頑張ってこれからの beatmania 界を盛り上げていってください！

ハメコ。による トップランカー分析 ～FINE*編～

「ⅡDX プレイヤーで FINE*、ANB、ZAMDIN、そして SILV の名前を知らないヤツはモグリだ」と言われるほどの存在感を放つ同氏。インターネットランキングで圧倒的な記録の数々を残しただけでなく、出場したローカル大会のほとんどで優勝、そして BEMANI トップランカー決定戦をも制し、衝撃の引退宣言に至る。ここでは、そんな氏をプレイヤーとして分析してみたい。

まずインタビューでも触れたように、氏はピアノ経験者である。そのためか両手とも小指、薬指まで器用に動かせる。これはⅡDX プレイヤーとして大きなアドバンテージだ。

プレイサイドは 2P。スクラッチと鍵盤の難解なコンビネーションを利き手の右で担当し、残りの鍵盤はピアノで鍛えた左手に任せる。難所となれば左手の小指も難無く動員できる。SP（シングルプレイ）における理想的なプレイスタイルといえよう。また、『6th sytle』あたりで DP（ダブルプレイ）を始めて間も無く、"Holic（Another）"を AutoScrach RANDOM HARD でクリアしていたというのだから、その才能には驚きである。

また、反応速度においても他の追随を許さないレベルにある。決勝に望んだ 3 人の中で、実は氏だけ "No.13" を HiSpeed4 でプレイしている。もちろん、やりやすいプレイ方法は人それぞれなのだが……。本人いわく、「Sudden ＋を下げるより、限界まで HiSpeed を速くしてオブジェ間隔を広げた方がやりやすい」とのこと。

そして、何よりも氏のうまさを支え続けたのが、圧倒的なやり込み量だ。最もやり込んでいた『6th』～『7th』のころは 1 日 5 ～ 6 時間、さらには毎日欠かさず朝連までしていたというのだから恐れ入る。

しかし、ここまでやって初めて、ここまでのプレイヤーが誕生したのだ。時の芸術品である FINE* 氏に、改めて御礼と謝辞を。



"Scripted Connection⇒"での二つ同時押し十六分地帯程度は、当たりも外れも無いようだ。



BPM172の"No.13"でさえ、彼にとってはHiSpeed4とSudden＋が必須となる。恐るべき反応速度だ。

DMで魅せる！ これが"我々クラス"のたたき方だ!!

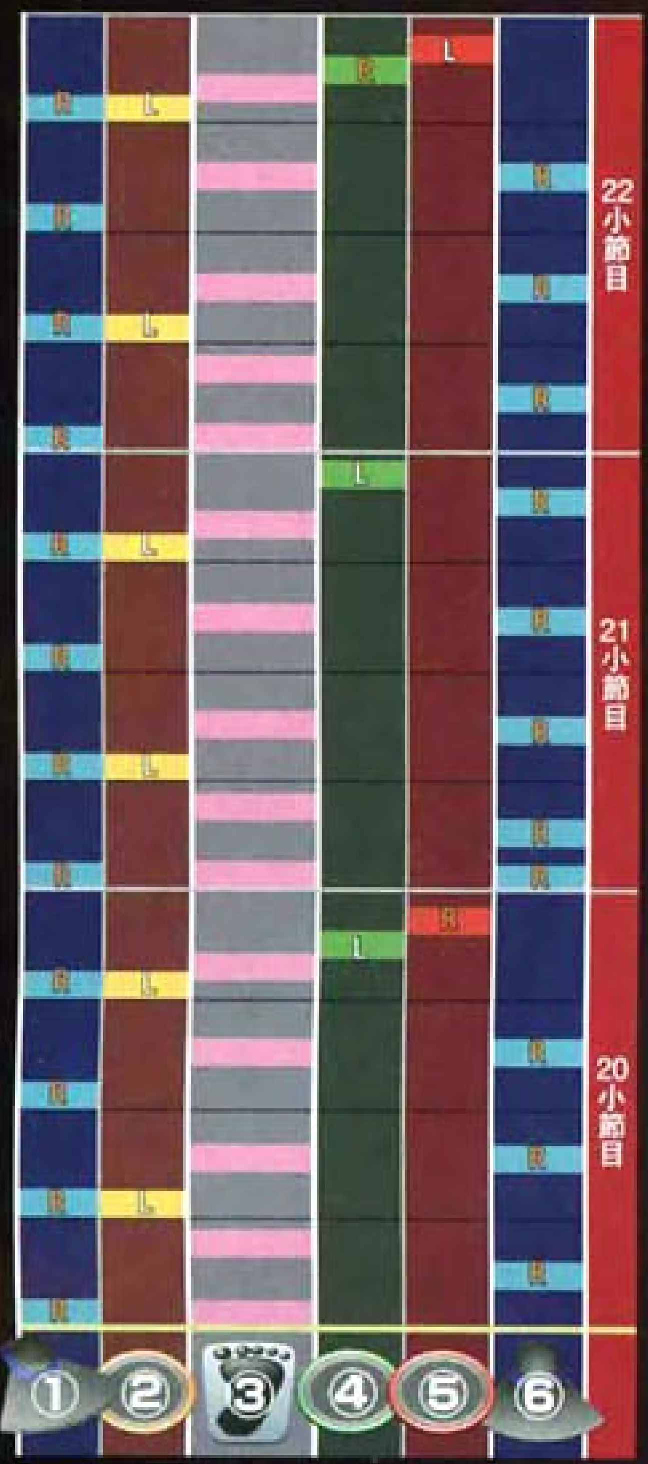
DrumMania 美しいたたき方講座

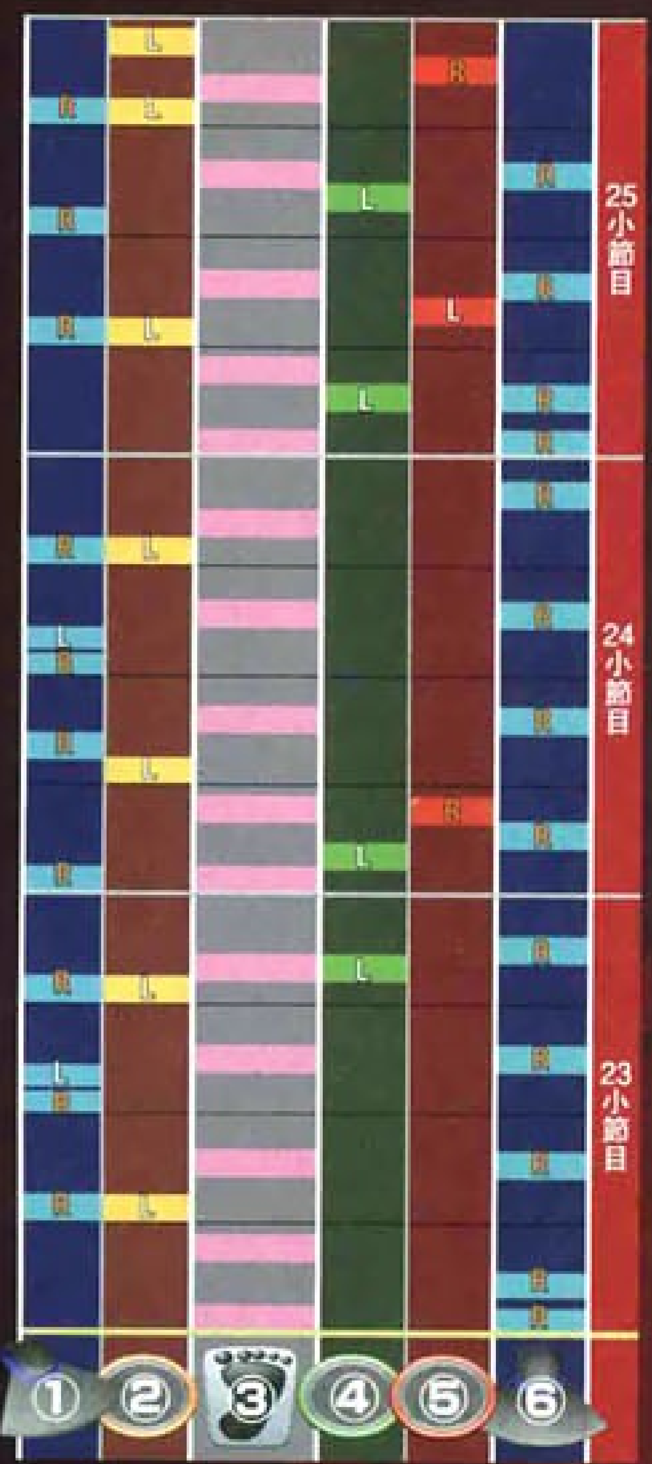
決勝大会で一躍その名が広まり、会場で興味を持った人も多いと思われるプレイヤー集団「我々クラス」と、そこに所属し大会を大いに盛り上げてくれた北海道代表のNAOPDAYO氏。自らが美しいたたき方と自負し、実際に見るものを魅了する「我々クラス」の美しいたたき方を、今回は決勝大会でプレイした楽曲からセレクトして、NAOP氏本人に教えてもらうことにしよう（なお、両手を交差させるクロススタイルが前提なのをご了承いただきたい）。「もっと美しくたたいて注目を浴びたい」とお悩みのアナタ、これを読めば美しいスタイルがアナタのものに！ これでキミも今日から「我々クラス」だ!!



講師：NAOP

応用編① "White tornado"で魅せる！





20～25小節目

決勝大会でNAOP氏自らが選曲した楽曲である"White tornado"（EXレベル88）。BPMが133で、たたくのは比較的楽な部類に入る。ただし左右に振られる場面が多く、バランスを崩しがちになるので注意。

八分での①ハイハット→⑥シンバルの繰り返しはすべて右手で処理するといいでしょう。③バスドラムのタイミングは全体的に一定ではないので、ペダルを踏む際に上体のバランスが崩れないように注意します。

20小節目終わりのフィルは「左→右→左+右」ですが、22小節目の終わりのフィルでは手が逆になって「右→左→右」。そのままたたける場合は問題無いのですが、20小節目のフィルを22小節目に合わせて、「右→左→左+右」に統一するときれいです。

23小節目の後半からは手数が多くなってきますが、手順をしっかり練習した上で「次にたたくところを意識した動き」を心掛けていきましょう。次にたたくところとその手順の理解が頭の中でしっかり整理して理解できていれば、それが体の動きにも如実に出ます。

24～25小節目は、右も左も離れたところへ手を動かさなくてはいけません。そのため、「一つのパッドをたたいた後、次のパッドをたたきにいく」という感覚では全体的に動きが遅くなってしまい、対処し切れなくなってしまいます。

こういうときは「スティックの動きをいなして、次の位置へ持っていく」感じでたたいていくと、無駄な力が入らずにきれいにたたけます。

また、「パッドをたたいているときに鳴る音を意識すること」もきれいにたたくポイントの一つです。

例えば「チーン」といったライドシンバル音の場合は動きを控えめにし、「シャーン」といったクラッシュ音の場合は、少しアクセントを付ける感じで腕を動かしていくといった具合。音を少し意識したたたき方をするだけで、実際にドラムをたたいているようなリアリティーが出てくると思います。

BEMANI研究コラム

BEMANIの腕と年齢の関係!?

beatmania IIDX編

Text：ハメコ。

仕事柄いろんなゲームをプレイしてるんですけど、ほかのゲームと比べてBEMANIシリーズのプレイヤーは若い子ばっか!! 特にギタドラ＆ポップンなんて、筐体の周りは白いワイシャツにブレザーと制服だらけですよ。遅い時間になると良い子が帰って空くからうれしいなぁ……なんて話は置いといてですね、ことIIDXはプレイヤーの年齢層が幅広いんですよね。その理由は、やっぱり歴史の長さでしょう。5鍵盤から数えて、今年でもう8年。当時22歳だった人がもう30歳なワケです。そりゃあ幅も広くなりますわな。

さまざまな年齢層がプレイしているっつーと、気になるのが年齢によるプレイの変化。最も顕著なのが「HiSpeed」オプションですね!! 世代が違えばHiSpeedも1違うとはよくいったモノで、若い子はなるべく速く、年を食うごとに遅くなっていく傾向が見られます。かくゆう僕も最近はHiSpeed3～2.5あたりで落ち着いてたりなんかして、年はごまかせませんな（笑）。また、昔ながらのプレイヤーは「RANDOM」オプションを使わない、なんて傾向もあります。特にDP。最近はそこまで聞かないものの、昔は「イメージトレーニングと共に暗譜して高難度曲をクリアする」という通称イメトレ派の方々も大勢おりました。

でも最もすごいのは下は小中学生、上は30代を超える幅広い層から支持され続けているBEMANIの懐の深さ。老年男女問わず、今日もたたきまくるのだッ。



若い世代の台頭が目立つが、どんな層にでも支持されるのがBEMANIのすごさだろう。

基礎編

NAOPの基本フォームに学ぶ



基本的なフォームは人それぞれだと思いますので、今回は自分が意識している点や、「少なくともこれを意識すれば見映えが良くなるであろう」というポイントについて解説させてもらいます。

①背筋を伸ばす

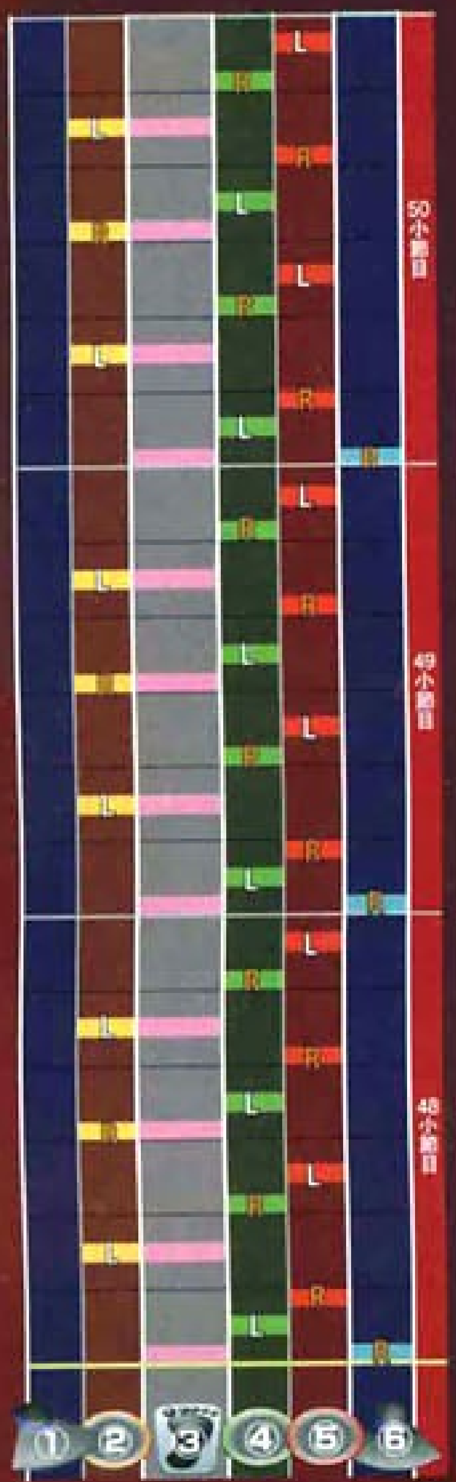
②スティックは根元から3分の1程度のところを人差し指と親指で持ち、ほかの指はスティックの動きをコントロールするために添えるだけ

③たたく動作は激し過ぎず弱々し過ぎず、適度な強さで

④目で見て、身体でたたく

特に背筋を伸ばすのが個人的に大事だと思っています。やっぱり姿勢がいいと、自然と動きも機敏に見えますので。

応用編② "cockpit"で魅せる！



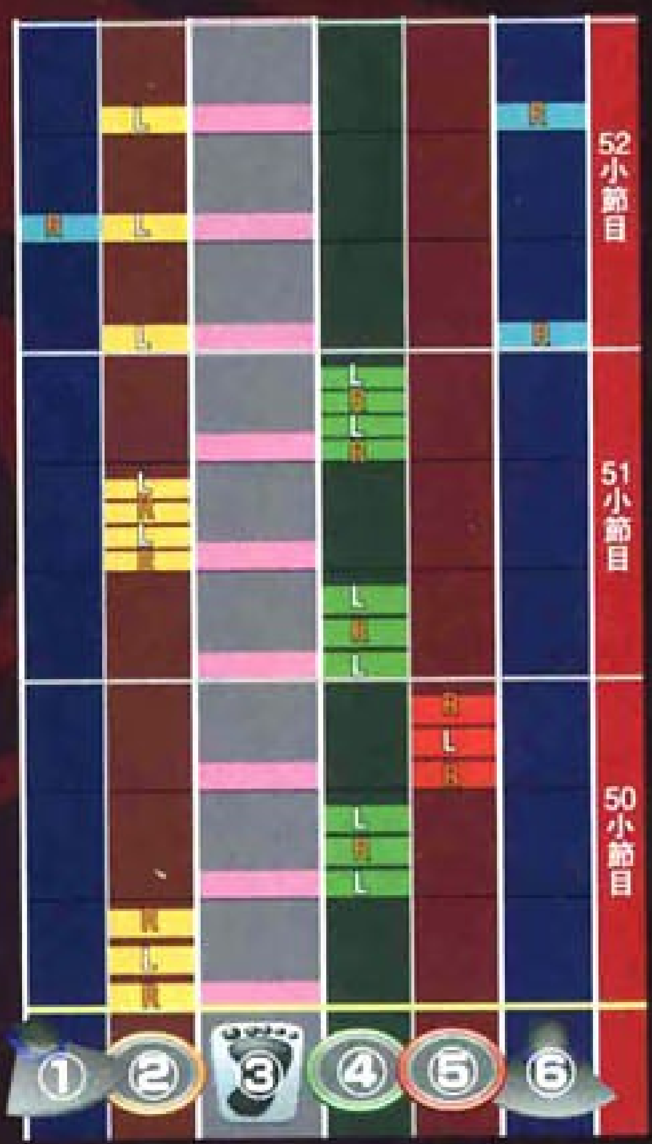
48～50小節目

1st Roundにおいて課題曲だった"cockpit"（EXレベル93）。疾走感のある曲調が印象的だ。コンスタントに登場する⑥シンバルの連打が特徴的で、細かいフィルが多く登場。レベルに合った高難度譜面である。

最初に⑥シンバルを右でたたいた後は、ずっと左右交互でたたくことができます。「左で⑤ロータムをたたいた後に右で②スネアをたたく」というのが難しく感じますが、ここではパッドをたたいた直後に指に少し力を入れて、すぐにパッドのそばからスティックを離すことでたたきやすくなります。

別の方法として、⑤ロータムをたたいた左手の上から④ハイタムをたたいた右手をかぶせて②スネアをたたきにいく方法もあります。これだと右手の下を左手がくぐることなります。腕がパッドに張り付いたような動きになりますが、ここは好み次第で選んでいいでしょう。

応用編③ "over there"で魅せる！



最難所・50～52小節目

Final Roundの課題曲"over there"（EXレベル94）は譜面の密度が濃く、BPM変化もあるため、相当の腕前が必要な楽曲。あらゆるテクニックが必要とされる高難度譜面だ。

ここは直前の⑤ロータムを左でたたいておくとスムーズに入れます。最後の②スネア4連打と④ハイタム4連打が非常にスピードが速いです。そのため、直前から少し速めにたたき始めてすべてほぼ一定の速度でたたき切ると、体勢が崩れることがあまり無くて効果的。

なお、53小節目からは基本的に②スネアは左、⑤ロータムは右となります。④ハイタムをどちらでたたくかがポイント。②スネア＋④ハイタムの場合は右で、④ハイタムのみの場合は左でたたくのがベスト。体が左右に振られるので難しいですが、腕を大きく動かすより指先をうまく使ってスティックをコントロールできると、綺麗にたたき切れます。

ポップンミュージック編

Text：赤男

皆さんが楽しく遊んでいるゲームで、自分の動作を意識してプレイしたことはあるだろうか？

もともとBEMANIシリーズはほかのゲームに比べてより多く体を動かす作品、反射神経が重要となるゲームが占めている。それゆえに、年齢が上がるとゲームを極めるという行為が難しくなるのが分かる。

ポップンミュージックシリーズは離れた9個のボタンを使用するために、両腕を大きく動かすことになる。難度が低ければ派手に動かすことも無いが、高難度になれば1分間に600個、つまり1秒で10個のボタンを押さなければいけない。これは大変な運動である。これを1プレイで3、4曲もやるのであるから、その運動量は計り知れないものとなる。そのため、年齢が高い人が技術を上げるのには努力が相当必要なのだ。

さらに難度が上がれば譜面が高密度、すなわち画面上に密集して表示されるため、必然的にスピードを上げなければ得点が出しにくくなってしまう。スピードを上げても見切れる動体視力、落ちてきたポップ君をたたくという処理能力がよりシビアに求められる。年齢が上がるにつれ、それらの能力は低下するためにスピードを上げれなくなってしまい、得点も少し落ちてしまうと思われる。

ここ数年のポップンミュージックのインターネットランキングでは、15歳から20歳前後の低年齢層が上位に多く入っている。もちろん上の年齢層もいるが、それは並外れた才能と努力の結果なのだ。

これからの時代は、インターネットランキングなどの勝負では年齢の高い者が淘汰され、低年齢層の新たなプレイヤーたちがランキング上位に食い込んでくるのはほぼ確実である。それに年齢の高いゲーマーがどう待ったをかけるのか……気になるところである。



若い層のプレイヤーたちは体力を駆使して、腕を使ったプレイスタイルで他を圧倒している。

遊びやすく改良された各モードを楽しもう

beatmaniaIIDX13 DistorteD

今回は段位認定、そしてエキスパートの各コース内容を一挙に掲載。紹介とともにワンポイント攻略も行なっているので、つまずいている人はチェックしてみてほしい。

beatmaniaIIDX13 DistorteD
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発売日：2006年3月（稼働中）
■使用基板：―

Text：ハメコ。

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

段位認定モードに挑戦!!

今作の段位認定モードは、Sudden+オプション（Hidden、Hidden+、Suddenも含む）および、曲中でのHiSpeed変更が可能となった。そのため、今までのようにBPMが速い曲に合わせてHiSpeedを設定する必要が無くなったので、プレイ環境がグッと向上したといえよう。それでは、SPとDPを合わせた五段以降のコース内容、そして注意すべき楽曲を紹介しよう。熟読し、高段位を取得せよ!!

五段

SINGLE		
1	sync	BPM：167／難易度8
2	LOVE♡SHINE	BPM：177／難易度9
3	太陽 〜T・A・I・Y・O〜	BPM：155／難易度8
4	LESSON 5	BPM：152／難易度8
5	Sun Field	BPM：152／難易度8

※この5曲の中からランダムで4曲。"Sun Field"、"LESSON 5"など、単鍵盤による階段曲が多いのが特徴。最も厄介だと思われるのは、BPMが速く同時押しの多い"LOVE♡SHINE"。開始前にHSを調節することを忘れずに!!

DOUBLE		
1	DEEP ROAR	BPM：165／難易度7
2	ULTiM∧TE	BPM：180／難易度7
3	Broken My Heart	BPM：160／難易度7

新曲の"DEEP ROAR"はスタンダードな分割譜面。"ULTiM∧TE"は右から左、左から右へと譜面が移り変わっていくため、片側の手で連続的にたたくことを要求される。最後の"Broken My Heart"はドラムとメロディを左右で分割してたたくスタンダードな譜面。スクラッチも比較的多く登場するので、苦手な人はここでつかんでおきたい。また、全曲ともにBPMが160を超えているので、速い曲が苦手な人は注意しておこう。

六段

SINGLE		
1	Apocalypse 〜dirge of swans〜	BPM：170／難易度9
2	murmur twins	BPM：174／難易度9
3	quasar	BPM：155／難易度9
4	Colors (radio edit)	BPM：150／難易度9

"quasar"、"Colors (radio edit)"など、五段よりも休みの無い階段曲が登場する。1曲目の"Apocalypse 〜dirge of swans〜"では、BPM170と速いなかで357357357〜といった階段の繰り返しが出現。いったん遅れると一気に崩れがちなので注意して臨みたい。

DOUBLE		
1	R5	BPM：180／難易度8
2	END OF THE CENTURY	BPM：171／難易度8
3	B4U	BPM：155／難易度8

"R5"は前半の左1、右7の交互連打、そして後半の分割地帯が肝。BPMが速く、鍵盤間のスクラッチで崩れやすいので、無理せず捨ててもいい。"END OF THE CENTURY"はほぼ8分間隔のみで構成されるが、オブジェが左右同時に登場する場面が多い。リズムに乗ってたたいていきたい。"B4U"は鍵盤だけ見れば分割譜面となっているが、とにかくスクラッチが厄介。スクラッチを取った後定位置に戻る動作を練習したい。

七段

SINGLE		
1	Aurora	BPM：181／難易度10
2	Quickening	BPM：150／難易度9
3	Little Little Princess	BPM：180-212／難易度10
4	THE SAFARI	BPM：150／難易度10

さすがに七段ともなると全体的に難度が高まる。"Aurora"、"Little Little Princess"はBPMが速く、前者は同時押しを含んだ階段譜面、後者は単鍵盤の階段が登場。最も気を付けるべきは4曲目の"THE SAFARI"。二つ同時押しの交互、同時押しとスクラッチのコンビネーションなど、難所が目白押しだ。

DOUBLE		
1	EXE	BPM：158／難易度8
2	RED ZONE	BPM：165／難易度9
3	Abyss -The Heavens Remix-	BPM：171／難易度9

"EXE"はリズム部分とメロディ部分の混合フレーズがメイン。取り難いスクラッチは若干あるが、それほど難しい譜面ではないだろう。"RED ZONE"はBPMが多少速く、変則的な左右分割が難しい。いったんリズムを外すと崩れやすいので注意したい。"Abyss -The Heavens Remix-"はメロディを交互にたたく分割部分と、ドラムとバッキングの混合フレーズから構成されるたたきやすい譜面。BPMの速さに惑わされるな!!

八段

SINGLE		
1	AA	BPM：154／難易度10
2	1st Samurai	BPM：175-200／難易度10
3	stoic	BPM：155／難易度10
4	gigadelic	BPM：173／難易度12

最難関となる八段。最初の関門は"AA"。階段とともに三つ同時押しが頻繁に出現する上、休憩できる部分がほとんど無い。3曲目の"stoic"も休めない高難度譜面。後半の縦連打でどれだけゲージを残せるかが鍵だ。"gigadelic"は交互連打+αと後半の極悪スクラッチが非常に難しい。練習あるのみ!!

DOUBLE		
1	Colors (radio edit)	BPM：150／難易度11
2	AA	BPM：154／難易度9
3	V	BPM：150／難易度10

最難関は"Colors (radio edit)"。というのも、片側に階段、片側にリズムといった高難度の混合フレーズが頻繁に登場するからだ。"AA"は分割譜面がメインとなるが、非常に多様な譜面パターンが登場するため単純に練習になるといえよう。"V"は左右対象の譜面パターンが多く、慣れてしまえば非常にたたきやすい。ただし、中盤の左右に同時押しが出現する地帯は、高いオブジェ認識能力を要求されるぞ。

コース

POPS

1	Melody Life	BPM：172／難易度SP-N：4、SP-H：6
2	wish	BPM：115／難易度SP-N：4、SP-H：6
3	Double♡♡Loving Heart	BPM：138／難易度SP-N：3、SP-H：6
4	Power of Love	BPM：135／難易度SP-N：5、SP-H：7
5	ALFARSHEAR～双神威に廻る夢～	BPM：170／難易度SP-N：5、SP-H：7

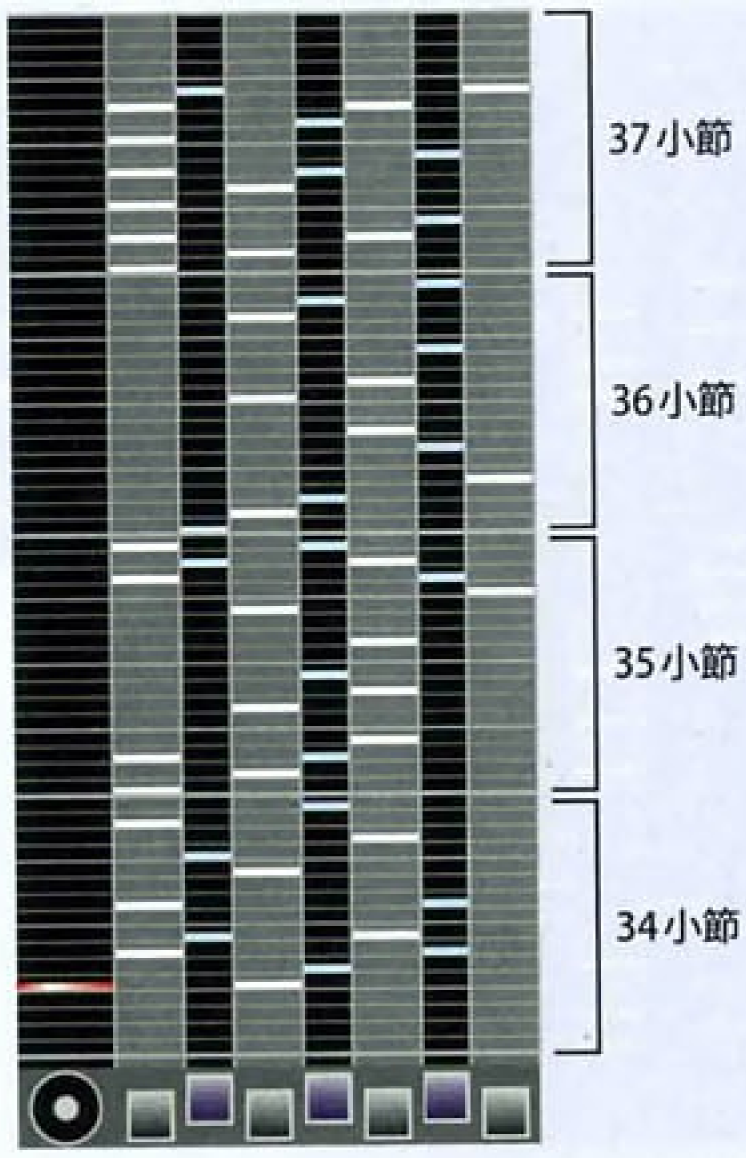
全曲ともに女性ボーカルがフィーチャーされているコース。たたきやすい譜面が心地よい"Melody Life"や、かわいらしい楽曲の"wish"、そして高速階段が出現する"ALFARSHEAR～双神威に廻る夢～"など、楽しめる構成だ。その代わり、115～172と曲ごとのBPMの落差が大きいので、スコアアタックをする際は判定を惑わされないように!!



■4曲目："Power of Love"
kors k feat.PSY

POPコースで最も変則的な譜面といえるのが4曲目の"Power of Love"。全体的に16分間隔が目立つものの、BPMが135と遅いので譜面難度はそれほどでもない。ただし、16分間隔より小さい"ズレ"が目立つので、なるべくHiSpeedを上げた状態でプレイに望むべし。

注意したいのが34～37小節間で登場する二つ同時押しの交ざった16分地帯。特に35小節目の後半、71+62+51+42～というパターンは、左手で1212、右手で7654とリズムを合わせて。





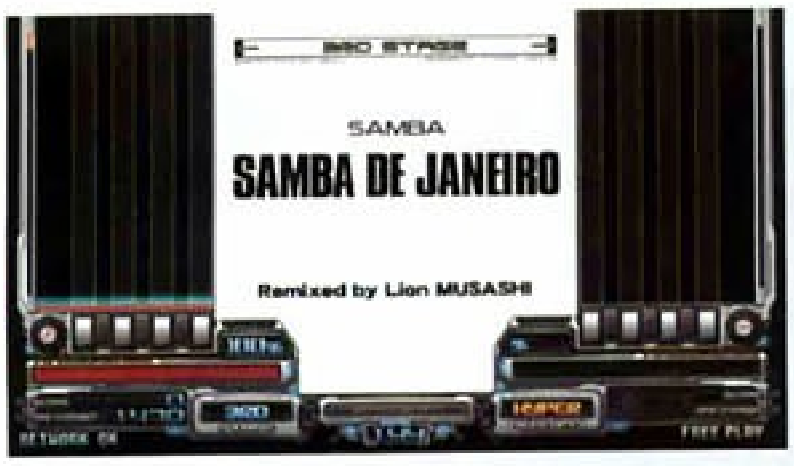


コース

HOUSE

1	INFERNO	BPM：135／難易度SP-N：5、SP-H：7
2	BREAK OUT	BPM：129／難易度SP-N：4、SP-H：7
3	SAMBA DE JANEIRO	BPM：144／難易度SP-N：5、SP-H：9
4	Harmony and Lovely	BPM：135／難易度SP-N：4、SP-H：8
5	Pretty Punisher	BPM：143／難易度SP-N：4、SP-H：7

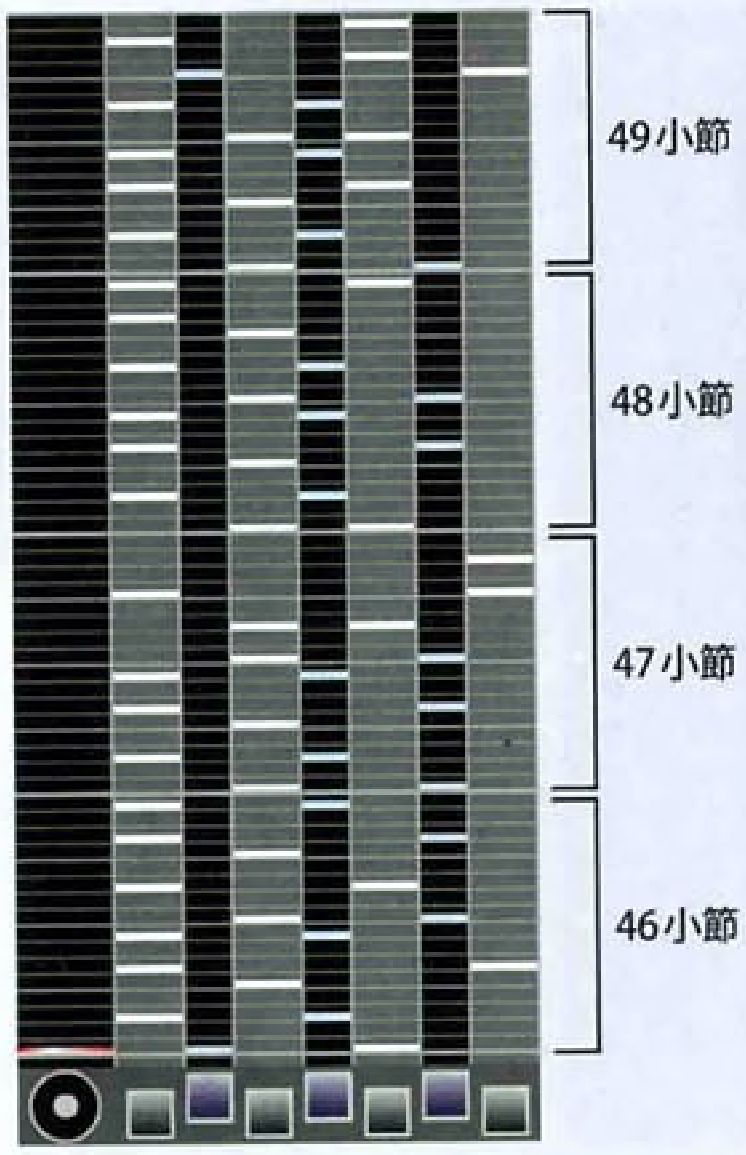
BPM130～145付近のミドルテンポなナンバーで構成されたコース。一言でハウスといっても、ブラジリアンにラウンジ、サンバにプログレ、そしてダンスポップと、色とりどりの楽曲が目白押しである。譜面も七つの鍵盤を流れるようにたたくトリルが印象的な"INFERNO"から、スタンダードな四つ打ちを基本に進行する"BREAK OUT"とさまざま。



■3曲目："SAMBA DE JANEIRO"
Remixed by Lion MUSASHI

ノリノリのメロディと鳴り響くホイッスル、これこそサンバ!! といわせてくれる名曲。譜面は四つ打ちをメインに、耳に残るメロディやほかのリズムをたたく混合フレーズがメイン。ホイッスル部分は縦連打になっているので、パッドはまりに注意してプレイしたい。

ポイントは46～49小節間に出現する、二つ同時押し多発地帯。1、3、4、5、6の登場数が多いので、4より右側をすべて右手で担当し、混合フレーズとして認識してたたいていこう。







コース

TRANCE

1	SPRING RAIN (LLUVIA DE PRIMAVERA)	BPM：145／難易度SP-N：4、SP-H：7
2	Look To The Sky (cyber True Color)	BPM：145／難易度SP-N：5、SP-H：8
3	So Fabulous!!	BPM：149／難易度SP-N：5、SP-H：8
4	Broadbanded	BPM：140／難易度SP-N：4、SP-H：8
5	Heavenly Sun (IIDX EDITION)	BPM：130／難易度SP-N：4、SP-H：7

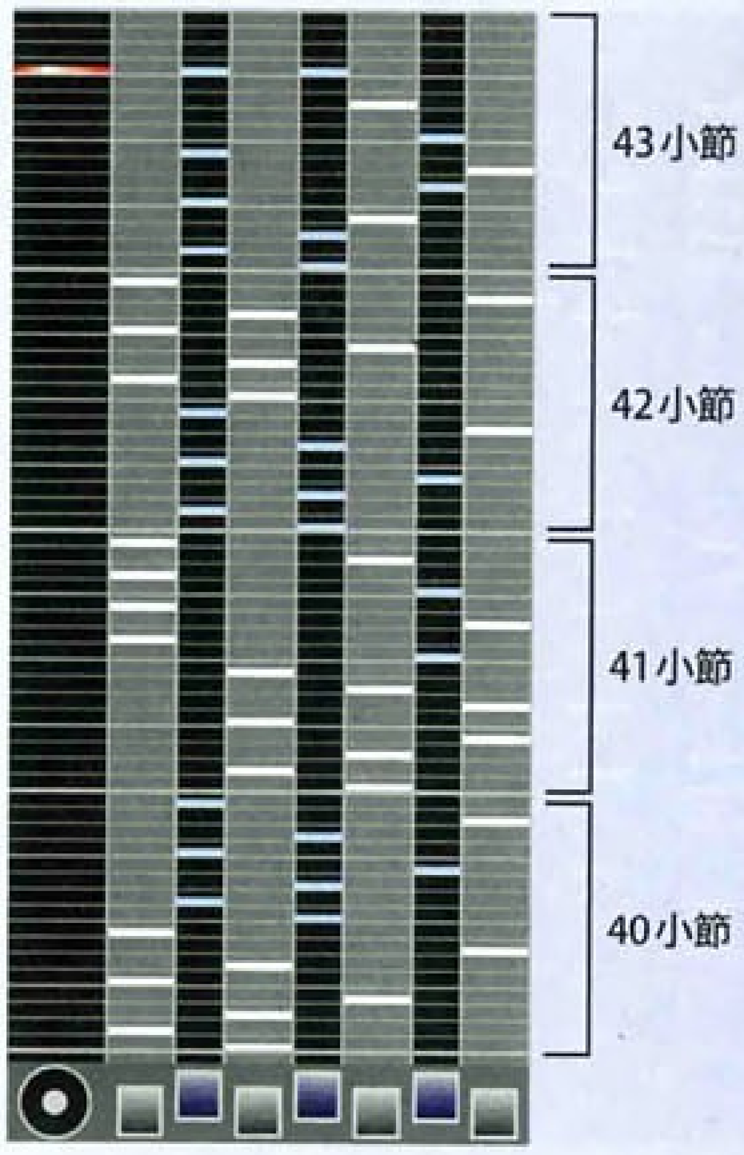
メロディアスなトランス系トラックで構成されたコース。ハウスコースと同じく、BPMは130～150と比較的ゆったり目だ。四つ打ちメインの"SPRING RAIN（LLUVIA DE PRIMAVERA）"もあるが、メロディアスなトランスとくれば、譜面パターンはおなじみの階段となるのがⅡDXの常。階段好き、階段練習中の方はぜひともプレイしてほしい!!



■3曲目："So Fabulous !!"
HHH（Ryu☆ & Dai）

ⅡDXのダンサーといえばこの人!!　Dai氏出演のムービーが眩しい、NRG系アゲアゲトラック。譜面はハイテンションなシンセをたたくという比較的スタンダードなものになっている。ただし、各所で登場する決めの4連打でバッドはまりしないように気を付けておこう。

40～43小節間は鍵盤を左右に行き来する階段地帯。譜面を見ると、2→4→5と階段の"軸"があり、それが移動していくことが分かる。軸を意識して左右の手を振り分けていきたい。







コース

NEWFACE

1	EURO-ROMANCE	BPM：161／難易度SP-N：5、SP-H：8
2	BALLAD THE FEATHERS	BPM：132／難易度SP-N：4、SP-H：6
3	Sun Field	BPM：152／難易度SP-N：3、SP-H：8
4	Leaving…	BPM：145／難易度SP-N：4、SP-H：8
5	bluemoon	BPM：140／難易度SP-N：4、SP-H：7

『DistorteD』で初登場となるアーティストたちが生み出した珠玉の曲たちで構成されたコース。今までのⅡDXにはなかった曲調の楽曲を一度に楽しめるお得なコースといえるだろう。その分、楽曲の傾向に一貫性が無く、譜面も四つ打ちメインの"EURO-ROMANCE"から、細かい縦連打がいやらしい"Leaving…"など多岐にわたる。

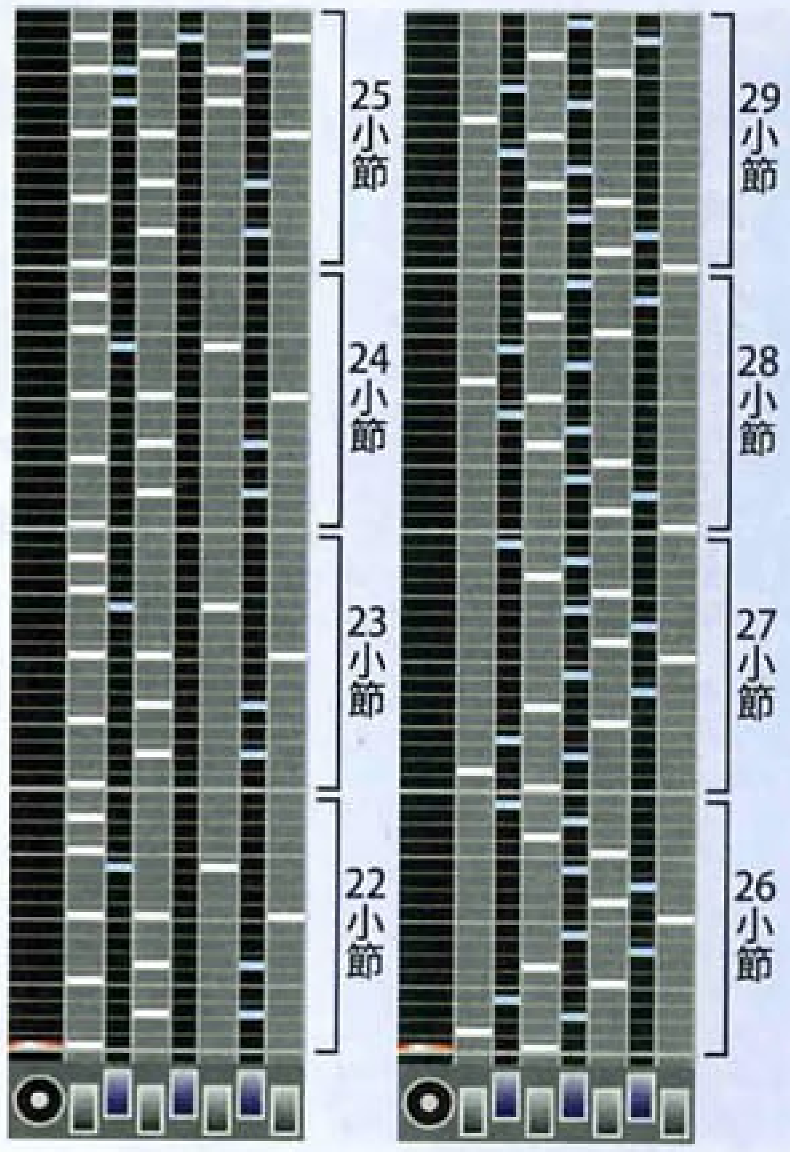


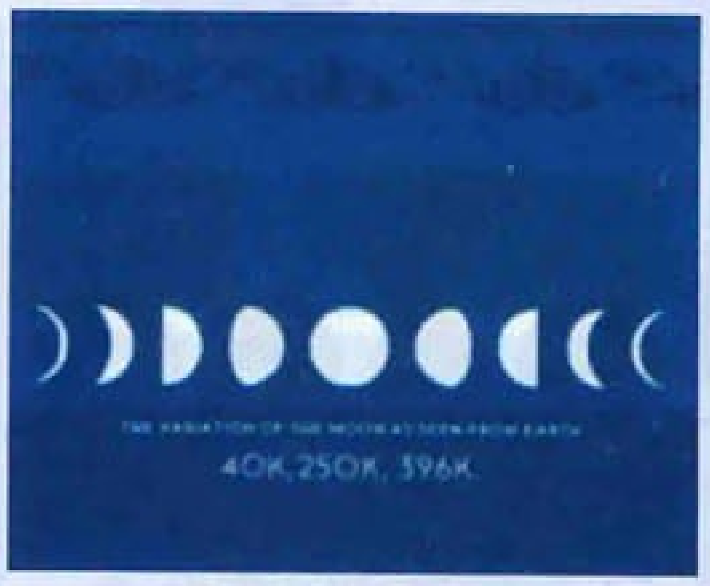
■5曲目："bluemoon"
小野秀幸

"CLASSIC PATRY"シリーズで有名な小野秀幸氏の"bluemoon"は、今までのⅡDXには存在しなかったホーン全開ナンバー。

22～25小節間には、四つ打ちとともに3＋5などの同時押しが交ざる。同時押し部分では左手による3と右手による5の打鍵タイミングをしっかり合わせることを意識していきたい。

26～29小節間は左から右、右から左へと行き来する美しい階段地帯。4をどちらの手で取るかを決めておくのがキレイにたたくコツだ。







コース

DistorteD

1	Tonight?	BPM：135／難易度SP-N：3、SP-H：6
2	Crazy K.I.N.O.	BPM：145／難易度SP-N：5、SP-H：7
3	TYPE MARS (G-Style Mix)	BPM：159／難易度SP-N：5、SP-H：9
4	Winning Eleven9 Theme (IIDX EDITION)	BPM：140／難易度SP-N：4、SP-H：7
5	罠	BPM：180／難易度SP-N：2、SP-H：8

「DistorteD」の名を冠する通り、ディストーションの効いたロック系の楽曲で構成されたコース。激しい音色が好みのプレイヤーにオススメしたいコースだ。譜面は四つ打ちやギターリフをたたく比較的単純で簡単なものが多いが、下で攻略している"TYPE MARS (G-Style Mix)"、高速BPMとスクラッチの絡みが難しい"罠"には要注意!!

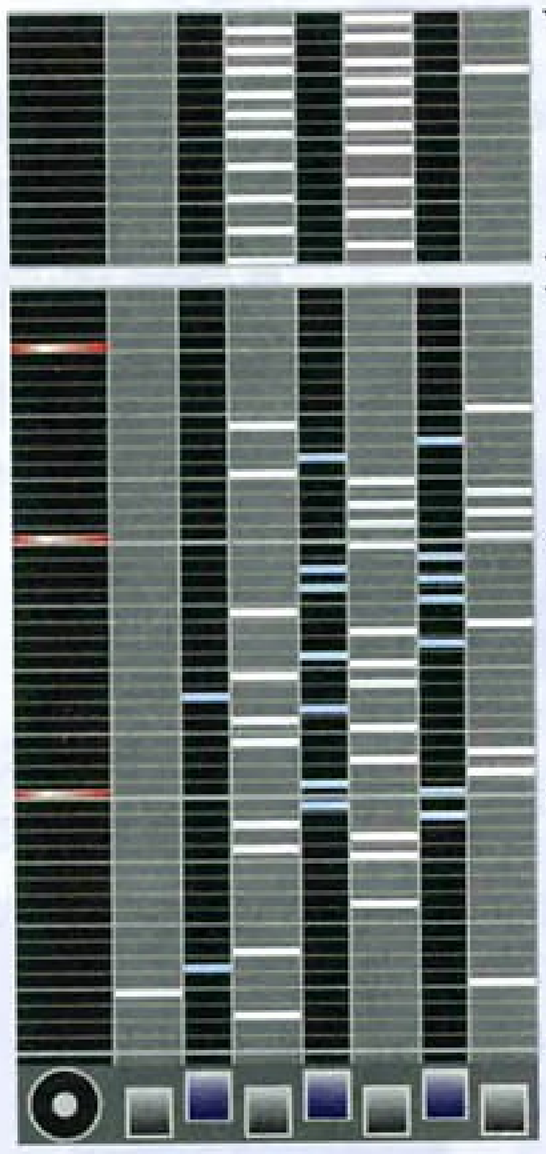


■3曲目："TYPE MARS (G-Style Mix)"
L.E.D.

ⅡDXの顔ともいえるサイケ系トランスクリエイター、L.E.D.の放つ最新作。定番の延々と続く階段が難しくも面白い1曲である。

65小節には、途中で速度の増すドラムロールが出現。ここでゲージを奪われても挽回は可能だが、つながると非常に気持ちがいい。リズムに乗って交互連打の速度を上げていこう。

71～73小節間は24分間隔での交互押し階段が出現。右手の負担を軽くするため、左右の手で交互にたたくように心掛けていきたい。



65小節
73小節
72小節
71小節



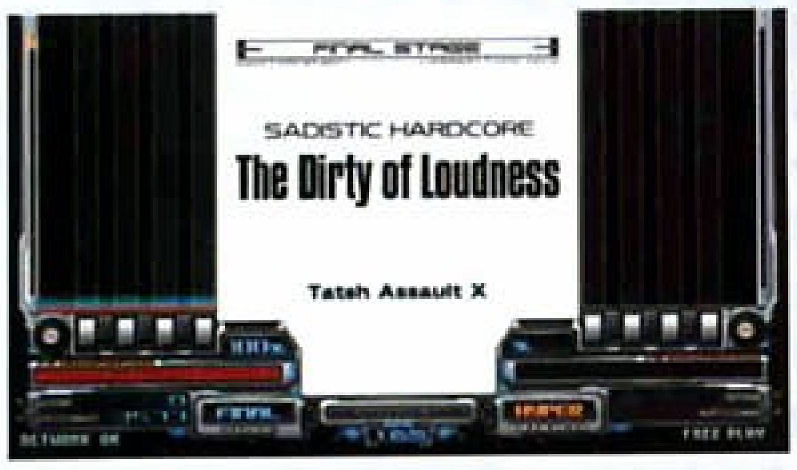


コース

JADE

1	tiger yamato	BPM：150／難易度SP-N：4、SP-H：7
2	This is Love	BPM：175／難易度SP-N：4、SP-H：9
3	Parasite World	BPM：135／難易度SP-N：6、SP-H：9
4	tripping contact	BPM：182／難易度SP-N：6、SP-H：9
5	The Dirty of Loudness	BPM：165／難易度SP-N：7、SP-H：11

高難度譜面で構成されたエキスパートコース。スコアアタックをするには相応の腕前が必要となってくる。四つ打ちメインだがBPMの速い"This is Love"、同時押しが頻繁に登場する"Parasite World"、高速のブレイクビーツをたたく"tripping contact"、そしてHYPERのボス曲ともいえる"The Dirty of Loudness"など、難曲が目白押しだ!!

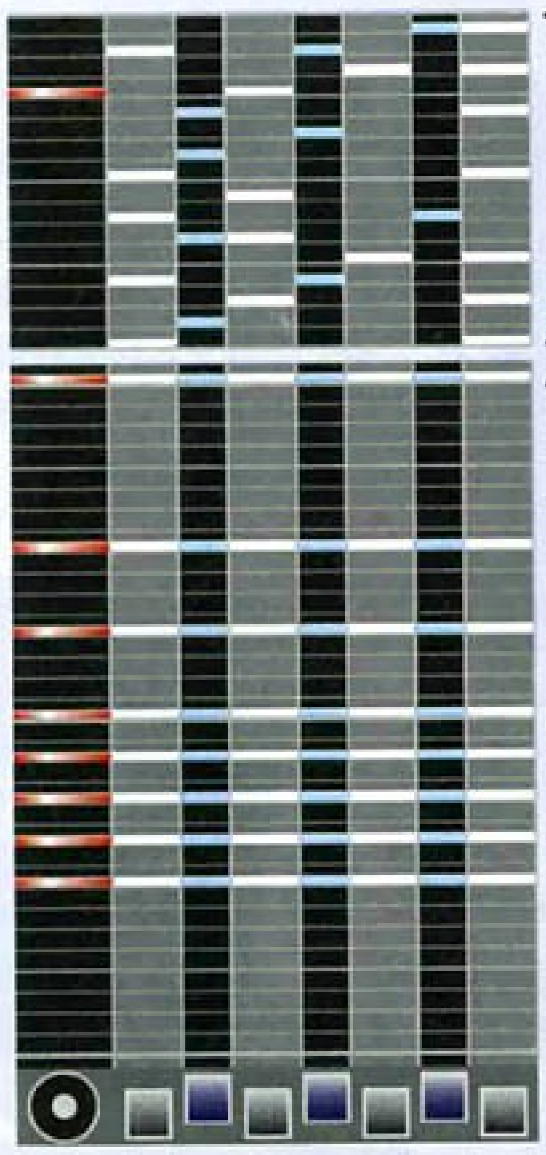


■5曲目："The Dirty of Loudness"
Tatsh Assault X

BPM165と若干速い中、基本パターンですら四つ打ち＋階段と非常に難度の高い楽曲だ。

56小節目は同時押しが頻繁に交じった難解な譜面パターン。4をプレイサイドと逆の手で担当するなど、基本に忠実にたたくしか無い。

68～69小節目では、話題のスクラッチ＋七つ鍵盤同時押しの連打が登場。スクラッチ側の手はS＋1＋2（S＋6＋7）を、残りの鍵盤をそれ以外の手の指を総動員してたたこう。どうしてもキビシイなら手のひらを使うのもアリ。



56小節
69小節
68小節





待望のマスターリーグ搭載！アーケードで熱い戦いを楽しもう！

WORLD SOCCER
Winning Eleven® 2006
ARCADE CHAMPIONSHIP



巨大モニターとイメージキャラのジーコ＆中村俊輔が目印。専用筐体の液晶画面も解像度が高く、見やすい上に迫力満点。

日本、いや全世界で最もメジャーなサッカーゲーム『ウイニングイレブン（以下、ウイイレ）』シリーズが、約3年ぶりにアーケードに登場。オンラインのピッチで対戦を繰り広げよう！

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2006
アーケード チャンピオンシップ
■メーカー　：コナミデジタルエンタテインメント
■ジャンル　：サッカーゲーム
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発 売 日：2006年4月26日（稼働中）
■使用基板：—

Text: マンモス丸谷

全世界で愛されるサッカーゲームの大本命

『ウイイレ』三度降臨!!

サッカーファンにゲーマー、果ては各国のサッカー選手まで、幅広い層にプレイされ続ける『ウイイレ』シリーズ。本作は家庭用で築き上げられた『ウイイレ』シリーズをベースに、ゲームセンターで遊びやすいようにアレンジされたタイトル。さらにアーケードならではの楽しみとして、家庭用で一番の人気を誇るゲームモード『マスターリーグ』をオンライン対応で搭載！！　お気に入りの選手を獲得して自分だけのオリジナルチームを作るというおなじみの魅力に加え、そのチームを使って全国の『ウイイレ』プレイヤーと即座に対戦ができるという楽しみが加わったのだ。オンラインだからこそ可能な、一歩進んだプレイを味わうことができるぞ。

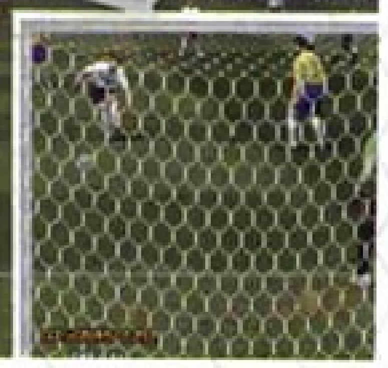
現在全国のゲームセンターで稼働中の本作。生粋の『ウイイレ』ファンならずとも、サッカーに興味がある人間ならプレイしない手は無い！

ウイイレらしさをより追求！



e-AMUSEMENT PASS を使ったオンラインマスターリーグだけではなく、ナショナルチーム同士によるオンライン対戦も可能。





選手データは最新作の家庭用『ウイイレ』に準拠した最新版。操作感覚も全く違和感無し！

全国のゲーセンがグラウンドに！

より遊びやすく操作系統を一新

家庭用コントローラーのすべてのボタンを駆使し、多彩なパスや高度なフェイントを繰り出すことができるのも『ウイイレ』シリーズの特徴。本作ではその操作感を再現するため、独自のボタン配置を採用。フェイントやキャンセルなどの操作をE、Fボタンに集中させることにより、分かりやすく遊びやすい操作系統を実現している。マルセイユルーレットやスーパーキャンセルなど、高度なテクニックを効果的に散りばめ、モニター越しの対戦相手を出し抜け！



E、Fボタンは主にワンツーや各種フェイントなどを使う際に使用。『ウイイレ』ならではの操作感は再現されているのでご安心を。

主なボタン操作
（カッコ内はディフェンス時）
A＝ダッシュドリブル（ボールを置く）
B＝ショートパス（押し続けるとプレイヤーがプレス）
C＝ロングパス（押し続けるとキーパーが飛び出す）
D＝シュート（クリア、押し続けると味方がプレス）
E＝操作選手の切り替え
F＝高速ドリブル



プレイステーション2専用コントローラーも使える！

本作の筐体は"プレイステーション2"専用コントローラーが接続できるので、家庭用と同じ操作でプレイすることも可能。マイコントローラー持参でゲームセンターへ急げ！

オンラインの楽しみをより強化

e-AMUSEMENT PASS対応の本作だが、カード無しでもオンライン対戦をプレイすることが可能。この場合は好きなナショナルチームで戦うことになる、マスターリーグとは違った感覚で対人戦を楽しめるぞ。カード作成前のお試しプレイやマスターリーグの息抜き、選手の性能調査などに活用しよう。



CPUと対戦中でも、プレイヤーとマッチングされるようになっている。



南米や欧州の強豪、実力未知数のアフリカ勢、そして日本代表。57の国からチームを選ぼう。



全国のプレイヤーと気軽にオンライン対戦！！

裏話in ロッカールーム
「ウイイレ」経験者ほど苦労しそうな操作系統だが、プレイしてみたところ数プレイで慣れることができた。むしろボタンを押すタイミングが重要なキックフェイント、スーパーキャンセルなどはアーケード版の方が出しやすかったぐらい。ワンツーパスをはじめ、PS2のコントローラーでL、Rボタンを使うような操作も難無く出せる印象を受けた。

アーケード版の新モードにして『ウイイレ』のだいご味

マスターリーグの流れを解説

理想のチームの完成を目指す家庭用マスターリーグの魅力に加え、対人戦も同時に味わえるぜいたくなゲームモードが「オンラインマスターリーグ」だ。ここではオンラインマスターリーグがどのように進行していくかを説明していく。全体の流れを理解し、いち早くオンラインマスターリーグを楽しめるようにしておこう。家庭用とは若干異なる部分もあるので、マスターリーグに慣れ親しんだプレイヤーもチェックしてほしい。

マスターリーグの流れ

1. e-AMUSEMENT PASSを購入して『オンラインマスターリーグを選択』
2. オリジナルチームを作成し、ホームエリアを設定
3. リーグ戦へ参加！ オンラインで対戦
4. 試合結果に応じてポイントを獲得、順位が変動
5. 移籍交渉で選手を獲得 自分のチームを強化
6. 週末のリーグ戦で順位が確定 結果によってディビジョンが変動！
7. 週明けから新たなリーグ戦へ……

1 まずはe-AMUSEMENT PASSを購入

チーム情報を記録させる必要がある本モードは、e-AMUSEMENT PASSの購入が必須。e-AMUSEMENT PASSはタイトルをまたいで使用できるので、対応ゲーム（『麻雀格闘倶楽部5』、『ベースボールヒーローズ』など）で使ったカードがある場合は、新たに購入する必要は無いぞ。



コイン投入後に認証部分にカードをかざし、マスターリーグへ進もう。

2 チームの基本情報を設定

カードを認識させたらチーム名やユニフォームを設定していこう。どちらも長期間使い続けていくものなので、ある程度は考えてから決定した方がいい。ホームタウンの選択も自由だが、オンラインの接続に影響があるため、極力プレイすることの多い地域に設定すること。



チームネームは最大8文字。残り時間にも注意しておきたい。



自分だけのチームを作れ



ユニフォームは十数種類から選択が可能。ホームタウンは、行きつけのゲーセンがある都道府県を選んだ方が愛着がわくはずだ。

3 いざ対戦！ 全国の猛者と実力を競え！



初期メンバーはどのプレイヤーも同じ。移籍交渉のためのポイントを稼ぎ、選手を獲得しよう。

チームの作成が終了したら移籍交渉（5参照）の画面を経て、マッチングが開始される。実力が近い相手と対戦が組まれるため、快適なガチンコ対戦を楽しめるぞ。対戦が終了すると試合の結果、移籍交渉に必要なポイントが加算される。引き分け、負けでもポイントは獲得できるので、根気よく対戦を続ければ実力とともにチーム力をアップさせられるぞ。

4 対戦結果によって刻々と順位が変動

対戦が終わると移籍ポイントの獲得とともに全国での順位が変動。1ゲーム終了ごとに現在の順位を知ることができるぞ。さらにこのランキングは実力によって五つのディビジョンに分けられている。ディビジョンの昇格（降格）は週1回だけ。ガンガン対戦を重ねて昇格を狙おう！



ディビジョン内の順位は勝敗によってリアルタイムで変化する。

5 稼いだポイントでチームを強化！

ポイントがたまったら選手の獲得にチャレンジ。マッチング前に「移籍交渉する」を選ぼう。すると交渉が可能な選手が表示されるぞ。ただし一流選手の場合、所属ディビジョンや勝利数が少ないと移籍を拒否されることがある。いきなり一流選手を狙うのではなく、チームの現状に見合った選手を獲得し、あわてずにチームの総合能力を上げていこう。

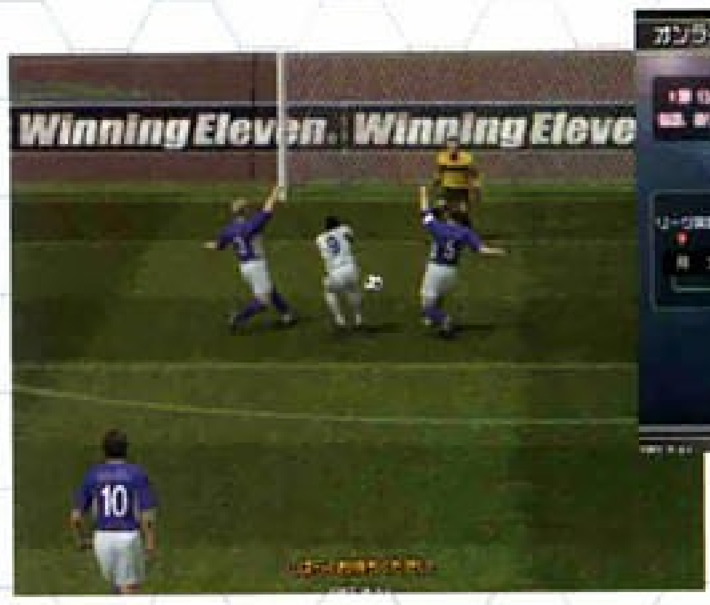


理想のチームを完成させろ！

所属ディビジョンが低い序盤のうちは、欧州の中堅国や中南米、アフリカ勢などから、低コストで有力な選手を発掘するのが堅実。しかし有名選手をいきなり獲りにいくのもマスターリーグの楽しみ方の一つ。自分に合った方法でチームを強化し、理想のチームを作り上げよう。

6 7 1週間ごとに審判が下される！

オンラインマスターリーグは1週間が1シーズンに設定されており、シーズン最終日である日曜日が終了した時点で結果が確定。ランキングやディビジョンごとに設定された勝敗ノルマを満たしたかによって、ディビジョンが変動する。翌日にはもう結果が判明し、新たなシーズンが幕を開ける。全国『ウイイレ』プレイヤーの頂点を目指し、1週間を戦い抜くのだ！





当然のことながら、ディビジョンが上がると、課せられるノルマは厳しくなる。ディビジョン1リーグを目指せ！

裏話 in ロッカールーム

選手獲得に必要なポイントは家庭用のマスターリーグよりかなり低め。代表クラスでもポジションによっては30ポイント前後で獲得できるので、初期ポイント（100）と1週間ほど戦って得たポイントを足せばすぐに有能な選手の獲得に動けるぞ。毎日やり込む時間の無いプレイヤーであっても、それほど苦労せず「銀河系軍団」のようなチームを作れるはずだ。

シリーズ11作目の集大成、ここに極まる！

Virtua Striker 4 Ver.2006™



1995年に第1作目が発売されて以来、今なお全国各地のゲームセンターで愛され続ける『バーチャストライカー』。そのシリーズ11作目が間も無く登場！最新の3DCG技術を駆使した選手のリアルな動きはもちろん、シリーズを重ねるごとにゲームシステムもどんどん進化を遂げてきた、まさにサッカーゲームの金字塔ともいうべき存在だ。ファン注目のシリーズ最新作の魅力に迫る！

バーチャストライカー4 Ver.2006
■メーカー：セガ
■ジャンル：サッカー
■操作方法：アナログレバー＋4ボタン＋3戦術ボタン
■発売日：2006年5月予定
■使用基板：トライフォース

Text: たてしゅ



日本代表選手が実名で登場！『VS.NET』のチームへも登録できる！



各チームの選手データは、最新のデータをもちろん搭載している。ハーフタイム時には、最高3人までの選手を交代させることができる。



キックオフ直前、日本代表イレブンの集合シーン。はたして今回はどんな選手がメンバーに入っているのか、気になるところだ！

『バーチャストライカー 4 Ver.2006』には、日本代表チームをはじめとする、世界の主要強豪チーム32カ国の選手が実名で登場。期待の新人や、代表チームに復帰したベテランまで使用可能だ。もちろん、各選手の能力は最新データが採用されている。

しかもうれしいことに、専用のICカードを使って日本を含む各チームのプレイデータを保存して、ネットワークサービス『VS.NET』上に登録することもできるようになっているのだ！

ココに注目!!

「VS.NET」とは、携帯電話を使った有料のネットワークサービスのこと。会員になると、ICカードに登録したチームのフォーメーションや戦術などを自由にカスタマイズできるようになるぞ。ほかにも、日本代表チームである条件を満たすと新たな追加選手が登場して、ゲームで即使うことが可能になっているのだ！

CPU戦がますます面白くなる新モードを追加！

対CPU戦では、全国のプレイヤーが「VS.NET」に登録したチームとのバーチャル対戦が楽しめる、その名も「VS.NETフレンドリーマッチモード」が新たに追加された。

このモードでは、CPUのゴーストチームのアルゴリズムが実際のプレイヤーのデータを基に作成され、なおかつほかの店で登録されたチームも登場するのが大きな特徴だ。CPUでありながらプレイスタイルはまさに百人百様。これは楽しみだ！

ココに注目!!

前作ではCPUチームの戦術がすべて統一されていた。しかし本作ではCPUチームごとに特徴のある戦術が設定されているのだ。「そのチームを象徴するような戦術」を選択することで、より本物に近いサッカーが楽しめるぞ。またレーダーに全選手の位置だけでなく、体の向きまで表示されるようになったことにも注目してほしい。



相手選手のカーソルに注目！ ゴーストチームとの対戦時は、仮想のプレイヤーが操作する選手には「GP」というカーソルが表示される。



プレイヤーの攻撃を阻止するポジショニングも、巧みになった。いかにしてCPUの包囲網を崩すのか、腕の見せどころだ！

VS4事典 今からさかのぼること11年前。格闘ゲーム「バーチャファイター2」と同じMODEL2基板を使用して初代「バーチャストライカー」は開発された。また、この初代「VS」は対戦専用筐体の元祖「バーサスシティ」のLCD表示（プレイ内容に応じた文字情報が出る）に対応した第1弾のタイトルでもあったのだ。う〜ん、懐かしい……。

選手のモーションやカメラワークなど、こだわりの演出が満載！

選手たちのリアルな動きとグラフィックも、本作品の大きな魅力の一つ。新たにトラップやパスカット、フェイントなどのモーションが多数追加されているので、ゲームのそう快感がアップしている。

またゴール後のリプレイ画面などをはじめ、演出シーンのバリエーションも大幅に追加された。しかもカメラワークも前作から一新されているので、より臨場感あふれるグラフィックがたん能できるのだ。

そしてもちろん、（その日のうちで）評価ポイントの最も高いゴールシーンをデモ画面中に繰り返し流すTODAY'S BEST GOALシステムも健在だ。華麗なゴールを決めて、だれにもまねできない評価ポイントをたたき出してやろう！





シュートのタイミングを計るフォワードと、体を寄せて止めようとするディフェンダーとの激しいマッチアップ。すさまじい迫力！



懸命に足を投げ出すディフェンダーも、横っ飛びでセービングをするキーパーも、パワフルなフォームで実にリアルだ！



さまざまな角度から見せるカメラワークは迫力満点！

ココに注目!!

ゴールが入った後などのリプレイシーンをよく見ていると、敵味方を問わず選手の表情までもが細かく変化するようになり、今まで以上に臨場感がアップしている。また、サイドライン際からゴール前を見たときなど、プレイ中のカメラアングルもより見やすくなるように工夫されているので、さらに快適にプレイできるようになっているのだ！



多彩なモーションに視線は釘付け！

ドリブル中のフェイントの動作はもちろん、ボールの無い所でも選手たちがきめ細かく動いているのだ。



さらに進化を遂げたAI! ボールの無いところでも局面が変化する

各ポジションとも、選手の動き方がさらなる進化を遂げている。ボールを持った味方選手の位置に合わせてパスを受ける動きをしたり、ディフェンダーが危険なスペースを事前に察知してカバーリングをするなど、オフ・ザ・ボール（ボールの無い場所）でも細かくポジションを修正しながら動いているのだ。今までのシリーズとは一味も二味も違う、精緻を極めたポジショニングは必見！



パスを受けにくる攻撃側の選手と、それを阻止しようとプレスをかける相手選手たち。ボールの無い所でも高度な駆け引きが続く！

ディフェンダーの巧みなラインコントロールによって、相手フォワードは見事にオフサイドに引っかかってしまった！



『バーチャストライカー 4 Ver.2006』First Impression
セガさんに聞いてみました！

前作に比べて、縦方向へのロングパスをCPUにうまくカットされてしまうケースが多かったことにまず驚かされました。単純な一本のパスであっても、いろいろと工夫をしながらプレイする必要があるなという印象を受けましたが？

From SEGA 選手の行動の基本となるスペース判定の仕組みを一新させました。また、相手選手に対するマークの判断などの方法もいろいろと変わっていますので、全体の動きが前作からはかなり変化しています。これらのことから、結果としてそのような印象を受けたのだと思います。

サイドから攻撃を仕掛ける際には、ただダッシュしてドリブルをするだけではなく、フェイントをかけたり味方とのパス交換から崩すなど、いろいろと攻撃を工夫する余地がありそうですね。

From SEGA 選手全体の動き自体を変えましたので、ボールを持っていない選手がマークをしに来た相手選手を引き付けてスペースを作るなどというように、サイド以外でも攻撃の組み立て方をいろいろと工夫をする必要が出てくると思います。

ドリブル中やパスを受けるときに加速したり、相手を追いかける際に走る時など、攻守の両面においてダッシュボタンを使う機会は多いと思います。このダッシュボタンのレスポンスが大きく変化しているような印象も受けましたが？

From SEGA ダッシュボタンだけではなく、プレスボタン（※ショートパスと同じボタン）やレバー操作に対するレスポンスなども前作に比べて格段に進化し、操作感が良くなっています。今までには無い、より本物のサッカーに近いゲーム展開が楽しめると思いますよ！

今回はダイレクトシュートを打つ際にもゲージが表示されるようになりました。それによって、ますますシュートのバリエーションが増えて楽しくなりそうですね！

From SEGA ダイレクトシュート時のゲージだけでなく、今回からはパスの強弱が確認できるマークが表示されるシステムなども新たに追加しました。プレイの幅を広げる際の参考になると思いますので、これらの機能をぜひ活用してください！

VS4事典 ゲームシステム以外でも、細かいところで進化している本作。たとえば、チーム（国）セレクト時。これまでの「バーチャストライカー」シリーズでは、国名が英語で表記されていた。しかし、本作ではそれがカタカナで表記されるようになったのだ。小さいことだが、これから「バチャスト」を始める人にとってはうれしい変更点といえる。

ゲェーッ!! ヤツも参戦!?

キン肉マン マッスルグランプリ
KINNIKUMAN MUSCLE GRAND PRIX



ベンキマン
分類：残虐超人　超人強度：40万パワー
出身地：古代インカ帝国（現ペルー）
身長：185cm　体重：87kg

今回は、隠しキャラである右隣の彼を紹介。カラーページでお見せできて良かった！ほか、対戦で気を付けたいポイントと、世間を恐怖に陥れているヤツらを対策！

キン肉マンマッスルグランプリ
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：SYSTEM 256

Text:黒鉄タカスエ　情報協力:るぱぞ

ベンキマン

隠しキャラとして、4月末より何とあのベンキマンが登場することが判明！　何とも言えない見た目から繰り出される何とも言えない技の数々は、一度はすべて見てみる価値があるだろう。

完全なネタキャラかと思いきや、意外とリーチのある通常技や、打撃、組み系の各種必殺技など、使える技がそろっている。また、相手のテンションゲージを減らす技もあるので、十分対戦でも使っていけるキャラクターかもしれない。

見た目が見た目だけに、どうしても選択するのをためらってしまうかもしれないが、ぜひ一度使ってみてほしい。ゲーセンで（いろんな意味で）注目されること間違い無しだ。



ウ○コを投げつけるという、とんでもない技「詰まらないものですが！」。ほかにもトイレブラシやスッポンなどを使い、華麗に（？）闘いを繰り広げるぞ。



テンションゲージを九つ消費する必殺技「七年殺し」。後ろに回り込んでカンチョーするという、普通にプレイしていてはまず当たらない技だが、一撃で相手を倒す！

ベンキマン COMMAND LIST

	打撃技	
	タ、タンマだ……	打・打・打
	これでも喰らえ！	打・打・[illegible]+打
	これが奥の手だ！	打・打・[illegible]+打
	ちょっとタンマだ……	打・打・[illegible]打・打・打
	これでも喰、ぬおっ!?	打・打・[illegible]打・打・[illegible]+打
	降参しろ！	打・打・[illegible]打・打・[illegible]+打
	もう怒ったぞーっ！	[illegible]+打・打・打・打
	もう怒っ、ぬおっ!?	[illegible]+打・打・打・打・[illegible]+打
	もう怒、騙されたな！	[illegible]+打・[illegible]+打
	これで！	[illegible]+打
	お前も！	[illegible]+打・[illegible]+打
	オシマイだ！	[illegible]+打・[illegible]+打・[illegible]+打
	このやろう！	[illegible]+打
	参ったか!?	[illegible]+打
	喰らえ！	[illegible]+打
	奥の手だ！	[illegible]+打
	ぬおっ!?	[illegible]+打
	ぜぇ……はぁ……	[illegible]+打
	投げ技	
	逆水平	組
	ヘッドロックパンチ	[illegible]+組
	ショルダーネックブリーカードロップ	[illegible]+組
	河津落とし	[illegible]+組
	足掛けフェイスバスター	[illegible]+組
	逆水車落とし	[illegible]+組
	チンクラッシャー	[illegible]+組
	マンハッタンドロップ	（中よろけ相手に）組
	渦巻きドロップ	（大よろけ相手に）組
	アトミックドロップ	（背後相手に）組
	必殺技	
1	ウンがついてるぞ！	必
1	流れてしまえ！	[illegible]+必
1	汚れを落としてやる！	[illegible]+必
1	詰まらないものですが！	[illegible]+必
1	ホントに詰まらないものですが!!	[illegible]+必
2	汚れは飛んでいけ!!	[illegible]+必
1・浮	手は洗って清潔に！	[illegible]+必
3	臭い三連撃	[illegible]+必
9	七年殺し	[illegible]+必
	超必殺技	
9	恐怖のベンキ流し	[illegible]+組+必
9	恐怖のベン……？	[illegible]+組+必

詳しく知って勝率アップ

各種システム徹底解析

ここでは、本作の各種システムについて深く掘り下げていこう。適当に動かして必殺技を繰り出していても十分楽しめる本作だが、細かいシステムを知ることで、より楽しめること間違い無し。特に「リングでの位置取り」や「組み弾き」を知っていると知らないとでは勝率に大きな差が出てくるぞ。カッコよく闘うために、しっかり読み込んでほしい。

しゃがみ属性・ジャンプ属性

通常技・必殺技ともに、キャラクターの状態により「しゃがみ属性」や「ジャンプ属性」を持った技が存在する。例えば、足払いのような姿勢が低くなる技は、くらい判定がしゃがみ状態の属性を持っており、技中は上段攻撃をくらわない。小ジャンプしつつ繰り出す攻撃はジャンプ属性を持っていると考えればいい。それぞれ、相手の上段攻撃、下段攻撃を回避しつつ攻撃できるという便利なものだ。

本作では、どのキャラも比較的リーチが長い足払い攻撃を持っている。パンチ系の技を回避して攻撃できる重要なものだが、逆に足払いを回避しつつ攻撃できる小ジャンプ系の技を合わせられると、一方的に負けてしまう。そのため、足払いなどの下段攻撃を回避しつつ攻撃できるキャラクターは、多少有利に闘うことができるぞ。



相手の上段攻撃をかわしつつこちらの攻撃をヒットさせられる。また、必殺技で姿勢が低くなるものも、使い勝手がいいといえる。



相手の足払いをかわしつつ攻撃！　この後、さらにコンボで追撃できるようなキャラが頭一つ抜き出ているといってもいいだろう。

おまけですよ中野さん！
まさか隠しキャラに、第21回超人オリンピックでキン肉マンにパンツを詰められて敗北したベンキマンが登場するとは思いもよらず。キャラクターのモデリングといい、モーションといい、開発陣の愛がやたらと詰め込まれている気がするのは筆者だけだろうか……。ちなみに2Pカラーは頭が蛇口になっているアニメ版準拠のもの。

いわば2倍のジャンプと3倍の回転

超人強度倍増テクニック

ここでは、ぜひとも覚えておいてほしい二つのテクニックをご紹介。これを覚えれば、レベルアップ間違い無し！

キャンセルチャージ！


打撃の戻りモーションをキャンセルできてしまう「キャンセルチャージ」。

打撃をキャンセルし……、





コンボを延長せよ!!

「キャンセルチャージ」（以下CC）とは、打撃の戻りモーションを「テンションゲージため」でキャンセルしてしまうテクニック。ゲージためをすぐに解除すれば、キャンセルしないよりも早く動けるようになるため、コンボを延長できるのだ。

特に浮かせ技を決めた後の空中コンボなどで威力を発揮する。ただし、すべての通常技をキャンセルできるというわけではない。自分のキャラクターのどの技がキャンセルできるか、しっかりチェックしてコンボに組み込もう。

ロープに振れ！

慣れるまで意外とおろそかにしてしまうのが「ロープ」。←＋組みで出せるハンマースルーや、大よろけを誘発させる（爆発エフェクトが出る）打撃技を相手がロープを背負った状態でガードさせることで、ロープに振ることができる。

ロープから跳ね返ってくる相手は、完全に無防備な状態なので、組み技だろうが必殺技だろうが確実にヒットさせることができるのだ。打撃で相手を追い詰めて大よろけを狙ったり、逆に追い詰められてしまっても、ハンマースルーで反撃を狙うことができる。ロープとの距離を意識してプレイすることで、戦法に幅が出るぞ。

跳ね返ってきた相手に……





必殺技を決めろ!!

キャラクター別

オススメコンボ

全キャラクターの中から4キャラをピックアップして面白いコンボを紹介。

キン肉マン

（相手ロープ跳ね返り時に）打⇒イエローホール（←↓↙＋必）⇒打⇒超人絞殺刑（ロープ背負い相手に→→＋組）

ダメージはほとんど与えられないが、相手のテンションゲージを大幅に奪える。見た目も屈辱的だぞ。

ケビンマスク

（相手ロープ跳ね返り時に）アッパー拳底（→↓↘＋打）⇒ローキックコンビネーション2発止め（←打打）⇒ロビンスペシャル（上空相手に→↓↘＋組）

ダウン追い打ちから空中投げで拾うことができる。空中投げを持っているキャラならば、ほかのキャラでも応用可能だ。

バッファローマン

（ロングホーンアッパーから）｛ロングホーンガード（→←＋打）⇒ロングホーンアッパー（ロングホーンガード中に打）｝×n⇒ハリケーンヒート（落下中相手に→→＋組）

高さが足りなくなるまで拾い続けて、空中投げで締め。ゲージに余裕があればハリケーンミキサーを挟むとよい。

ブロッケン Jr.

アッパースラッシュ（→→＋打）⇒スラッシュコンビネーションα（打・打・打）⇒グラウンドスラッシュ（↓打）⇒ベルリンの赤い雨（必）

グラウンドスラッシュで相手をたたき付け、バウンドしているところを発生が早くリーチのあるベルリンの赤い雨で拾える。

組み弾きを重視！

サンシャインのジャイアントスイング（←↙↓↘→＋必）など、大ダメージの組み技をくらうと、それだけで逆転されてしまう場合があるため、本作では打撃以上に組み技に対する注意が必要となる。また、打撃をガードさせてからの組み、いわゆる「当て投げ」も本作での重要なテクニック。ロープ際以外では打撃系必殺技によるロープ振りが恐くないので、打撃をガードした後は当て投げを警戒して組み弾きの準備をすること。


強力な組み系必殺技をくらうと、一発で逆転を許す可能性が非常に高い！


組み技が強力なキャラが相手の場合は、リング中央で闘うことを意識して、組み弾きを重視！

リング内での位置取りをマスター

組み弾きばかりを意識し過ぎると、今度は打撃でロープ際に追い詰められてしまう。そうなると、大よろけ技をガードさせられ、ロープ跳ね返りからコンボをくらってしまいかねない。そうなる前に、軸移動や打撃かわしで攻撃をかわすか、発生が早くしゃがみ・ジャンプ属性を持った技で体勢を立て直そう。しかし、打撃が強力なキャラならばハンマースルーとの二択を迫ることができる、キャラ性能をよく考えて闘おう。


ガードで固まっていると、いつの間にやらロープ際に追い詰められてピンチに！


追い詰められても焦らず、打撃とハンマースルーの二択で反撃を試みよう。

おまけですよ中野さん！

本作には、ラウンド終了後に勝った側が動ける時間が少しだけ存在する。そこでは、キッチリとテンションゲージためを入力しておこう。必殺技が非常に重要なウェイトを占めるだけに、ためられるときにためておくのが勝利への近道だ。ダウンを奪った後などに、一瞬だけためるのも意外と重要。一流の超人であれば、「絶好のチャンスにゲージが無い!」という状態は避けたいところだ。



勝機は必ず見出せる!!

二大強力キャラを撃破せよ！

ちまたでは「最強」との呼び声の高い、ペンタゴンとザ・ニンジャ。この2キャラとどう闘うか、注意すべき点を解説しよう。

強さのヒミツ

ペンタゴンとザ・ニンジャは、それぞれ→＋打撃、単発打撃といったジャブから浮かせ技につなげられ、さらに発生が早い空中投げを持っている。これら2キャラは、コンボを一式入れると、ヒットさせやすい初段から安定して5割程のダメージを与えることができるのが強さの秘密だ。さらにはそのコンボ（下記参照）がテンションゲージを使わないというのも、非常に重要な点だ。



打撃から浮かせ、そこからCCを絡めたコンボで一気に大量のダメージを与えられてしまう。



フィニッシュが空中投げなので、その後さらに起き攻めを継続できるのも強みの一つだ。

どこに注意すべきか

この2キャラと対等に渡り合うのは相当厳しいことは間違い無いが、注意点を強いて挙げるならば「打撃かわしを重視する」ということだろう。

2キャラともそれほど組み技が強くないので、スキの大きな技を打撃かわしで確実に取れるようにすれば反撃の糸口はつかめる。また、コンボが長くこちらのテンションゲージがたまりやすいので、必殺技を多めに使って押し切るのも手だ。



こんな技をくらっただけで一気に大ダメージを与えられてしまう。悪魔超人恐るべしといったところか。



スキの大きな技に確実に打撃かわしを重ねられるようになるだけで、相当まともに闘える。

ストップ・ザ・タイム対策

ペンタゴンの「ストップ・ザ・タイム（相手の攻撃合わせて←↓↙＋打＋必）」は、攻撃を当ててしまうとしばらく身動きできなくなる恐怖の超必殺技。くらうと大ダメージ確定の上、効果時間終了が分かりづらく終了後のスキもほぼ無いので、ペンタゴンが完全に動き出すまで我慢するのが安全だ。



通常の立ちモーションに完全に切り替わるまで、効果は持続している。焦って手を出してはいけない。

ロープの近くは危険！

ザ・ニンジャはロープ跳ね返りをからめたコンボでも大ダメージを与えられる。そのため、下手にロープに追い詰めて打撃とハンマースルーの二択を迫られるよりは、リング中央からロープを背負うくらいの距離で闘う方が無難だ。そうすれば相手の打撃に全神経を集中させられるぞ。



追い詰めているように見えるが、逆に追い詰められている。リング中央で仕切り直しを図ろう。

コンボ紹介

ペンタゴン

トライショット（→＋打・打・打）チャージキャンセル（以下CC）⇒フライングボディアタック（→→＋打）⇒トライヒール（→＋打・打・打・←＋打）⇒パイルドライバー（上空相手に←→＋組）⇒スピンキック（↓＋打）

相手との距離が近ければ、トライヒールの前にもう一度トライショット⇒CCを挟めるが、タイミングがシビアなので安定させるならばこちらで。

ザ・ニンジャ

連穿凶斬り（打・打・→＋打）CC⇒連穿凶斬り（打・打・→＋打）CC⇒連穿凶斬り（打・打・→＋打）⇒アバランシュホールド（上空相手に→↓↘＋組）⇒地這脚（↓＋打）

2回目の連穿凶斬りでロープ際に追い詰めたら、連続甲冑断ち（打・打・←＋打・←＋打）⇒CCを一度挟める。それで約6割の体力を奪う。

中よろけ・大よろけ

本作のよろけには「中よろけ」と「大よろけ」の2種類が存在する。大よろけはそこから専用の組み技を出せるほか、ロープ際でガードさせることで相手を跳ね返らせることができる。中よろけは全キャラ共通で専用の組み技が存在するのみだ。しかし、中よろけからの組み技は、ほかの普通の組み技や大よろけからの組み技よりもテンションゲージ増加量が大きいという特徴がある。積極的に狙っていって損は無いぞ。

ちなみに、打撃に中よろけを誘発させられる技が無いキャラは、ロープ跳ね返り後に打撃を1発当てて即組み技を出すことで発動させられる。



まずロープに振って、跳ね返ってきたところに打撃を1発だけヒットさせ……、



即組み技。中よろけを誘発させる打撃技が無いキャラも、これで中よろけ投げが出せる。



大よろけ技はロープに振ることができる。打撃系必殺技のほとんどはこのタイプだ。

レバガチャ

意外と知られていないのが、ダウン時のレバガチャ。起き上がり速度が早くなり、ダウン追い打ちをかわすことが可能。その後の展開にも影響を与えるので、なるべくレバガチャして起き上がろう。



ダウン追い打ちを回避できれば、そのスキに反撃を入れられるぞ。

おまけですよ中野さん！

ペンタゴンやザ・ニンジャと闘うときは、とにかく我慢が大切。我慢に我慢を重ね、一瞬のスキを突いて一気に反撃するのだ。くさらずに最後の最後まで諦めないで闘おう。また、上の対策でも書いたように、こちらもゲージがたまりやすいので、超必殺技で起死回生を狙うのもいいだろう。

FPSがもたらす、未知の領域へ……

HALF-LIFE 2 SURVIVOR

■メーカー：Valve Corporation／タイトー
■ジャンル：FPS（1人称シューティングゲーム）
■操作方法：2レバー＋2ペダル
■発売日：2006年6月予定
■使用基板：TAITO TypeX＋（プラス）

※掲載内容はすべて開発中のものを基に作成しています。

Text:カイゼルちくわ



HALF-LIFE 2 SURVIVOR

2月のAOUショーでの初披露以来、各界の注目を集めている『HALF-LIFE 2 SURVIVOR』。アーケードゲームの常識を覆すその全容が、ついに明かされる。



二つのレバー、二つのペダルで体験する 今までにないプレイ感覚

FPS（一人称シューティング）というパソコンのゲームジャンルにおいては、操作にマウスとキーボードを使用することが常識だったが、本作はFPSでありながら、2レバー＋2ペダルという新たな操作方法を提示している。

本来10以上のキーを使う操作を集約し、直感的な操作を可能としたこのデバイスと眼前の大画面を前にすれば、かつてない臨場感をだれもが味わえるはずだ。





視界全域に広がる画面は息をのむほど美麗。巧みな音響効果と併せてプレイヤーをゲームの世界に引き込んでくれる。その没頭感を損なわずプレイするための結論が、この操作系統なのだ。

物語、挑戦、そして対戦 三つのゲームモード

ゲーム内容に関しては、原作『HALF-LIFE 2』の物語を追体験できる「ストーリーモード」、特定の任務を一人、あるいは複数人で協力して攻略する「ミッションモード」、そして全国多人数同時対戦が可能な「バトルモード」と、本作では各プレイヤーの望みに応える、幅広い遊び方ができるようになっている。

物語に没頭するか、戦いを極めるか……それらはすべて、プレイヤー次第なのだ。



バトルモードではただ撃ち合うだけではなく、各キャラのジョブが持つ装備や特殊攻撃を考慮したり、マップ上にある障害物、爆発物を利用するなど、人と人との戦いならではの頭脳戦が楽しめる。

LESSON

『HALF-LIFE』シリーズとは？

1998年に発売された『HALF-LIFE』は、従来の撃ちまくるだけのFPSに「物語」と「謎解き」という要素を与えた歴史的人気作。『HALF-LIFE 2』はその流れをくんで2004年に発売され、今なお全世界で絶賛される名作だ。



画像と音響の美麗さは今作と同様だったが、PCの性能に大きく左右されていた。『サバイバー』にはその演出すべてを完全再現できるスペックがおごられている。

次号、システム面の詳細に迫る!!

ボールを画面に投げ付けて、与えられたお題をクリアしよう！　全国の投球自慢よ、ここに集え!!

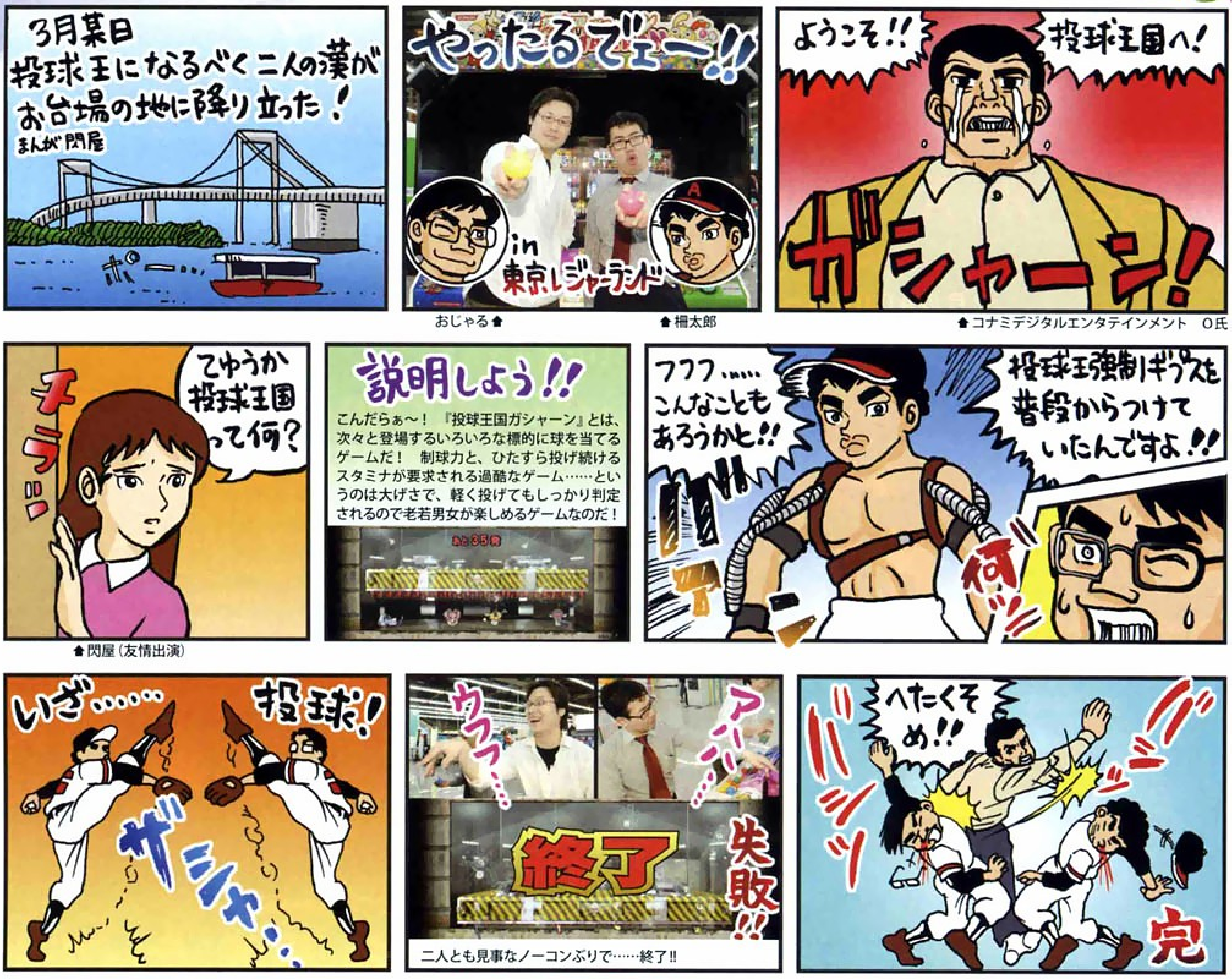
投球王国ガシャーン
■メーカー：コナミデジタルエンタテインメント
■ジャンル：体感型ビデオゲーム
■操作方法：1ボタン＋カラーボールたくさん
■発 売 日：2006年3月（稼働中）
■使用基板：

Text:栂 飛雄馬こと福田 栂太郎
取材協力:東京レジャーランド パレットタウン店

人よ、真の投球王を目指すのだ!!

投球王国ガシャーン GASHAAAAN





おじゃる　栂太郎　コナミデジタルエンタテインメント　O氏　閂屋（友情出演）

『投球王国ガシャーン』で投げまくって、遊び尽くせ!!



「並なげ!」はゲームの種類に偏りが無い一般的なモード。初心者、人数が一～二人の場合は「並なげ!」をオススメする。「みんなげ!」は最大四人で参加できるモード。参加者全員の力を合わせてクリアするゲームが楽しめるぞ。「ガンなげ!」は、君の実力を全国レベルで評価し、面白おかしく教えてくれるモード。君の実力はいかに!?

ゴムボールが世界を救う!



次々と地球に飛来する隕石にボールを当て、衝突前に破砕するゲームだ。協力系ゲームの代表的なもので、ほかのプレーヤーのエリアもお互いにフォローし合うのがベター。ラストの巨大隕石は数十発当てないと壊れん、いっぱい投げれ～！

ガラス職人が……泣いた(かも)!



積み上げられた酒瓶やグラスに向かってボールを投げるゲーム。難しいことは考えず、とにかくボールを投げまくればオーケー。グラスが砕け散る音が実にリアルで、本年度のベストSE賞に入る出来映えではないだろうか。

時にはライバルにシュート!



下から伸び上がってくるダイナソーに原始肉が狙われている！　肉をパクつかれる前に、ボールを当てて撃退だ。ほかのプレーヤーにボールを当てると1段階落ちるので「恐竜に食わせやすくする」ことが可能、ライバルの芽は早めに摘むべし！

e-AMUSEMENTに対応！

『投球王国ガシャーン』はe-AMUSEMENT対応機種（ゲームにカードは必要ナッシング）で、今後新ゲームが続々と配信される予定だ。それらをすべて制覇していくことで、投球王への道が開けるのだ！

今月も耳より情報凝縮！
THE iDOLM@STER アイドルマスター

ページ数はスリムになりましたが、情報の凝縮度には自信アリ！　今回もイベントリポートや新製品情報をお届けします！

アイドルマスター
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年7月下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

芸能番記者:田渕健康　イベントリポート:ちくわ

アブレイズ行徳店1周年記念イベントリポート！
声優さんのトークとゲームで大盛り上がり！

3月19日に中村繪里子さん（春香役）、今井麻美さん（千早役）、仁後真耶子さん（やよい役）、下田麻美さん（亜美真美役）の四名をアブレイズ行徳店に迎えて行なわれたイベントは、大熱狂のうちに終了。行徳に新たな伝説が刻まれた！

『アイドルマスター』史上、ゲーセンで100名規模のファンイベントが行なわれたのは今回が初めて。今後もファンの熱い声があれば、このようなイベントが各地で開催されるかも？　亜美真美の聖地・アブレイズ行徳店に続く伝説の店舗はどこだ!?



四名の声優さんが、弾けまくりのトークを展開。クイズなどと併せて会場を沸かせてくれ



四人全員に直筆してもらえるサイン会でイベントは終幕！　実は、お店の筐体にも……!?

今月の人気ランキング！～4月編～

全国のプロデューサーさんたちの、アイドルに対する信頼度で決まる人気ランキングを紹介！

今月もやよい、春香、千早の3強の牙城は安定し、相変わらずの強さを見せた。しかし、765プロの情報によると、トップ3の中でも2位の春香が1位のやよいにかなり肉薄している模様！　加えて4位の雪歩も、実は3位の千早とほぼ同等の人気を集めているとか！

ひょっとしたら、来月には大きな変動も起こる可能性もなきにしもあらず!?　まだまだランキングから目を離せない！

今月の萌えられた人
4月の人気アイドルランキング
（4月5日・765プロ調べ）

1位	高槻　やよい
2位	天海　春香
3位	如月　千早
4位	萩原　雪歩
5位	三浦　あずさ
6位	水瀬　伊織
7位	秋月　律子
8位	菊地　真
9位	双海　亜美/真美

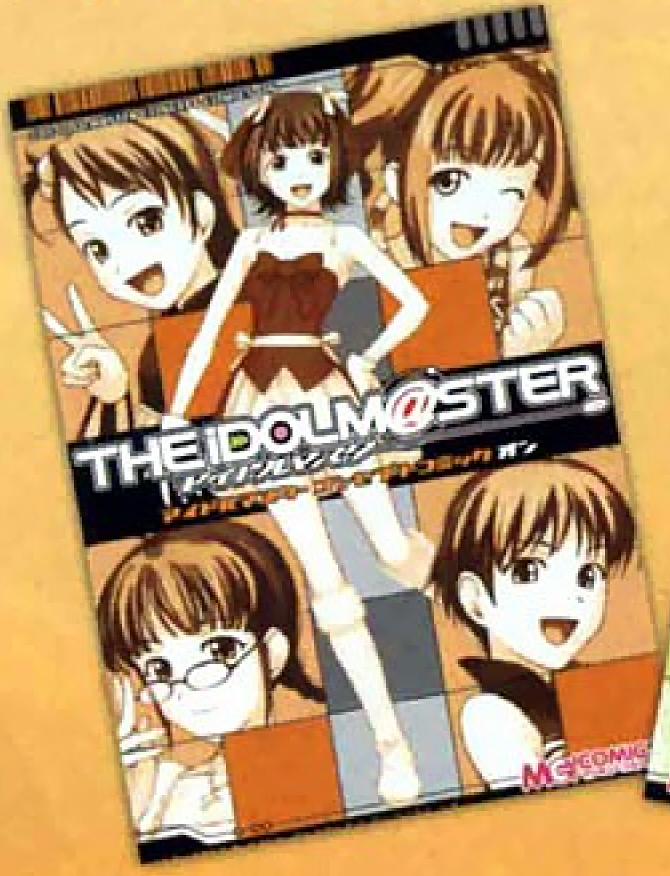


今回は2位に甘んじた春香だが、あと一押しで念願の首位奪取も……!?



3位の千早と4位の雪歩も実力伯仲！　ファンの後押しがカギを握るか!?

COMIC
アイマスアンソロジー ONTIME&OFFTIME





アイドルマスター コンセプトコミック オン
判型：A5判
価格：924円（本体880円＋税5%）

アイドルマスター コンセプトコミック オフ
判型：A5判
価格：924円（本体880円＋税5%）

ゲーム発売以来、アンソロジーコミック界にもムーブメントを巻き起こし続ける『アイドルマスター』ですが、今回エンターブレインから発売される2冊の“アイドルマスター コンセプトコミック”は、テーマ別にまとめられた変り種の短編コミック集なのだ。“コンセプトコミック オン”は、アイドルとしての活動を中心に描き、“コンセプトコミック オフ”は、素顔の魅力を楽しめる一冊に仕上がっている。2冊まとめて買って、それぞれの輝きを満喫しよう！

CD
THE IDOLM@STER MASTERPIECE 05



定価¥3,000（税込み）5月31日発売
発売元：コロムビアミュージック
※画像はイメージイラストです

回を重ねて早5作目！　今回のマスターピース05には、“蒼い鳥”“Here we go!!”、“First Stage”のM@STER VERSIONやオリジナルカラオケを収録！　しかも、ボーナストラックではスペシャルトークも聞けるなど、さらにバラエティ豊かに楽しめる一枚になりました！　透明カートンBOX仕様の初回限定版もあり！

アイドルマスター Scene. 04 ～三浦あずさ＆双海亜美・真美編～



定価¥3,150（税込み）4月21日発売
発売元：フロンティアワークス

毎回、主人公を変えて展開するドラマCDシリーズ、今回スポットライトが当たるのは、いつものんびりマイペースのあずささんと、元気丸出しのハイテンションコンビ亜美＆真美！　組み合わせから考えてもトラブル発生率120%ゆえ、今回はプロデューサーの苦労話になってる!?


enterbrain
ファミ通DVDビデオ
ギルティギア イグゼクス スラッシュ 全国大会
GUILTY GEAR
GIGS The 2nd
GUILTY GEAR XX SLASH
全国大会決勝トーナメント
全31試合を完全収録!
さる2006年3月19日におこなわれた、『GUILTY GEAR XX SLASH』初となる全国大会“GUILTY GEAR GIGS The 2nd”。全国各地の予選を勝ち抜いた強豪プレイヤーが、おのれの意地とプライドを賭けて激突! 暴君・小川の二連覇を阻むのは果たして誰か !? 波乱と驚異に満ちた熱き戦い――決勝トーナメント全試合を完全収録。世界最高クラスのバトルをいま、ここに――!
ファミ通DVDビデオ ギルティギア イグゼクス スラッシュ 全国大会
GUILTY GEAR GIGS The 2nd DVD
2006年4月27日 ON SALE! 標準価格 ¥3,990［税込］
EBDVD-00015／片面一層／COLOR／MPEG2／複製不能／4:3
1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ
©2006 ENTERBRAIN,INC. ©SEGA Corporation, 2005 / 1998-2005 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
商品のお問い合わせ先：〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1 TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先：【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com
カスタマーサポート：TEL：0570-060-555 受付時間／ 12:00 ~ 17:00（土・日・祝日を除く） E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

立体貴族
～ショコラでマスキングゾル～

#02 新緑のアーケード立体祭り

アーケードゲームをモティーフ（巻き舌）とした立体作品を追い求めて東へ西へ。燃え盛るマニア魂とがっぷりよつの一人千日戦争（サウザンドウォーズ）状態で贈る「立体貴族」。2号連続掲載となる今回は、特選の新作アイテムをご紹介。小遣い握り締めて、近所のホビー屋に走れ！

Text：田渕健康

西村キヌコレクション GIRL-FIGHTING

カプコンが誇る鉄板人気の格闘ヒロインたちを立体化した、驚異のクオリティーを誇る人気シリーズ、早くも2006年のマストバイとの声も聞かれる傑作アイテムをご紹介！









三体そろえてディスプレイだ！

2Dのキャラクターを立体化した場合、そこには原型師なり個性や複製のクオリティーなり、さまざまな要素や理由や事情や部屋とYシャツと私などが入ってきて、結果として原画から受けるイメージとは多少異なる作品として成立してしまうことが多々起こり得るものである。

しかし！　今回ご紹介する「西村キヌコレクション」は、原点である西村キヌ氏のテイストを損なうこと無く、「立体物」として凝縮することに成功した希有な作品。一目で「キヌ風味」が表情からポージングからあふれ出し、見る者すべてを納得させる力強さに満ちている。

それぞれのアイテムを単品でディスプレイしても十分映えるけど、どうせなら3体そろえておきたいところ！　最近、当たりまくっているマックスファクトリーの完成品ラインナップ、この勢いはまだまだ続きそう！

「西村キヌコレクション GIRL-FIGHTING」
1／6フィギュア（塗装済み完成品）
発売元：マックスファクトリー（好評発売中）
価　格：春麗 ¥5,800（税込）、キャミィ&さくら ¥4,800（税込）
商品のお問い合わせ先：有限会社グッドスマイルカンパニー
047-312-1725（平日10:00～17:00）

今月の グッチョイス逸品

1／7ガーネット（アルター）

貴族立体委員会（会員2名）が選んだ、エレガントかつ造形美にあふれた逸品を皆様にご紹介するこのコーナー、今月は通も唸る良品でございます。



『ザ・ランブルフィッシュ』の中では抜群のキャラ立ち状態・ガーネット嬢が、お手ごろプライスの塗装済み完成品として登場！　表情や髪型などはもちろん、背面デザインなどは立体になるとこれまたよく映える！　キャラの性格を象徴するかのような、挑発的なポージングもイイ感じ！

ガーネット1／7（塗装済み完成品・ベース付属）
発売元：アルター（好評発売中）
原型師：SHIN（G·Kファクトリー SHIN）　価格：¥5,800（税込）
商品のお問い合わせ先：有限会社グッドスマイルカンパニー
047-312-1725（平日10:00～17:00）

貴族街道 奇跡の2号連続掲載を果たした「立体貴族」。俺たちはこの程度の枠で満足するようなタマじゃねえ！　な、何と次号も連続掲載の暴挙……いやさ偉大なる挑戦に臨もうと思います。てなわけで、次号は今月とは打って変わり男気あふれたマッシヴ貴族をお届けする予定。でも、コーナー無かったらゴメンナサイ。それと、上で紹介したフィギュアをプレゼントしちゃいますよ！（70ページ参照）

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**:中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**:首などのくびれた箇所が狙い目。
- **箱タイプ**:側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**:コンビニキャッチャー DXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**:これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**:細めなので本体も狙える。割と簡単。

フィギュアやキーホルダーなどの萌え萌えアイテムはもちろん、バスタオルや折りたたみ傘といった実用性の高いアイテムが盛りだくさん！5月に登場するオススメアイテムはこれだ!!



新世紀エヴァンゲリオン メタルクロック

セガ／5月中旬登場／全2種

綾波とアスカがデザインされた置時計が登場。しかも、セクシーなパジャマ姿がモチーフという、サービス満点のアイテムだ。ピンズ風の仕上がりがとても新鮮！



新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア～ウミホタル～

セガ／5月下旬登場／全3種

『エヴァ』の人気ヒロイン3人が、海辺でくつろぐワンシーンを再現！ コスチュームには蓄光素材が使われており、周囲が暗くなるとほのかに光り輝くぞ。ロマンチックな気分に浸れること間違い無し!?



ツバサクロニクル バスタオル

セガ／5月中旬登場／全2種

TVアニメ第2シリーズが好評放映中の『ツバサ・クロニクル』から、ビッグサイズのバスタオルが登場。小狼やサクラたちのイラストは、何とこのプライズのための描き下ろし！ ファンなら確実にゲットしておきたい!!



オシャレ魔女 ラブ and ベリー バニティケース

セガ／5月下旬登場／全3種

小さな女の子に人気沸騰中のカードゲーム『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』のバニティケース。化粧品や小物を入れるもよし、ゲームで使用するカードを収納するもよし。ラメ入りのオシャレな外観にも注目！



ポップンミュージック ビーズクッション

KDE-J／5月登場／全5種

リズムに合わせて線上を流れる、あの"ポップ君"がクッションになった。中に入っているビーズ効果により、質感や肌触りは抜群。サイズは大小2種類が存在するぞ。



ガンダムシリーズ ハイクオリティキーホルダー ～オールガンダム編Ⅲ～

バンプレスト／5月下旬登場／全6種

小サイズながらもリアルな造形と、こだわりの汚し塗装が好評のフィギュアシリーズ第3弾。デスティニーガンダムをはじめ、ゴッドガンダムやウイングガンダムゼロカスタムなど、人気ガンダムが集結！





苺ましまろ DXガールズフィギュア2

バンプレスト／5月下旬登場／全2種

『苺ましまろ』に登場する、キュートでポップなキャラクターを立体化！　今回は、作品中で一番の常識人・千佳と、気弱なメガネッ娘・茉莉という萌え萌えなラインナップ。これはうれしい！





機動戦士Zガンダム DX可変ディスプレイフィギュア

バンプレスト／5月中旬登場／全1種

“ベーシック＆ストイック”をコンセプトに作られた、Zガンダムのディスプレイモデル。1/144スケールながらもパーツの一部差し替えにより、ウェイブライダー形態を完全再現しているぞ。

ドラゴンボールZ　天下一武道牌

バンプレスト／5月中旬登場／全1種

悟空やベジータたちのイラストがデザインされた麻雀風ゲーム。劇中で使われていた通貨“ゼニー”で得点計算を行なうのが面白い。付属の説明書を読めば、麻雀を知らない人でも手軽に遊べるぞ。







ケロロ軍曹 収納ケース付 折りたたみ傘

バンプレスト／5月下旬登場／全3種

ケロロたちの折りたたみ傘と、その収納ケースのセットがプライズに！　キャラクターではなくイメージを優先したオシャレなデザインにより、実用性も抜群。梅雨に備えてゲットしておこう！



ZOIDS amusement　バスタオル

タイトー／5月中旬登場／全4種

TVアニメ『ゾイド』シリーズに登場した歴代ヒロインがバスタオルになった！　バン編のフィーネ、ビット編のリノン、フューザーズのスイート、そしてジェネシスのレ・ミィなど、まさにファン垂涎のラインナップ！

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は70ページの読者プレゼントコーナーを見てくださいませ。

- 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア ～ウミホタル～ 3種セットで2名様
- 機動戦士ガンダムZ DX可変ディスプレイフィギュア 3名様
- 苺ましまろ DXガールズフィギュア2 2種セットで3名様

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

Arcadia Frontiers

2006年も3分の1が過ぎましたが、皆さんのゲームセンターライフはいかがでしょうか？ちょっとでもゲーセンでの出来事に変化があったときには、投稿スペース「アルカディア フロンティアーズ」までどしどし投稿してくださいませ！　今月は草木もシケる極寒企画「SG闘劇」の予告があります。闘劇で優勝を狙えずとも、SGで一花咲かせてみてはいかが？

田渕健康：159-160ページ（解放区）、164-165ページ（大瀑布）／福田柵太郎：156-158ページ（アフロCMYK）／カイゼルちくわ：161-163ページ（グレースケール。）

今月の一番搾り！



Ⓗ（東京都　御堂純一さん）A

アフロCMYK

カラーの投稿イラストなどを載せてしまうコーナーが「アフロCMYK」です。時期などにこだわらず、描きたいものを描いてみて、ドシドシ送っていただきたい！



（埼玉県　煮炊くさん）
Ⓗ舞台衣装で闘うのはお嬢様の余裕でしょうか。しかし、重そうです。何がってそりゃ（略）。



（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆鬱も過ぎれば鬱にアラズ。悲しいから笑い出すということもアルノ。



（富山県　田村ちゃいさん）A
☆髪と腕の桜紋アクセサリが決まってます。少し遅い観桜の宴、ここに開催宣言！



（福岡県　緋川オウジさん）
Ⓗひみつアヴァロン祭に鳴り響くふぅのラッパ。虹も笑顔も魔力が導きますっ。



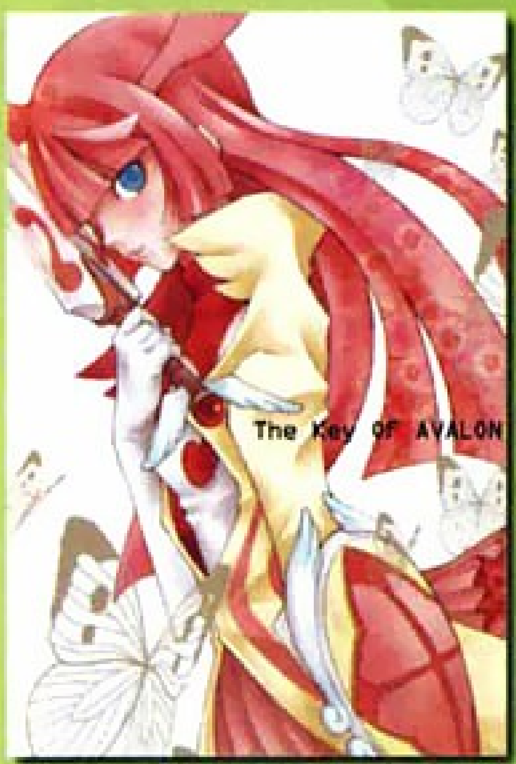
（静岡県　Meta君）
☆雷電IIの面スタート時の興奮が蘇る！赤と青の鋼が発進する様は名シーンです！



（香川県　安倍ゆかりさん）
☆黒ストッキングは剣聖の証。ほら……強い人は黒帯とかしてるし。



（三重県　妙島浩文君）
Ⓗぬいぐるみまで手中に収めようというのかウォン社長！



（北海道　よじさん）
☆紅い髪に咲く華の香りに惑わされて、先制攻撃避けが発生するのかな？



（福島県　アラクノフォビ子）
☆フィフティニーも弓装備解除でお休み中。いつも聖戦では疲れますからね。



（兵庫県　ひらべさん）
Ⓗレラもいいけど紫もねっ。紫のアイカラーにゾクゾクしてしまうぞ。



（大阪府　あきゅさん）
☆タワーが月を刺し留めている間に、目線を月の高さに合わせよう。



（東京都　貝瀬君）
☆突き付けるのは桃色警察手帳。タイムトラベルは究極防犯だ！

A・Fro回覧板　投稿作品にAマークが付いた方には、A-Froオリジナル図書カード（投稿者の武術師某さんが描いた「アヴァロンの鍵」の絵柄！）をプレゼント。キャプションの頭にⒽマークがついている投稿者さんは、ホームページをお持ちであるということなのです。アルカディアの公式サイト、読者投稿者リンクにレッツアクセス！　→ http://www.arcadiamagazine.com/



（岐阜県　あばら君）
☆覚醒後のガルーダたち。まとまりなさそうです……。



（岩手県　東芝彗利子さん）
☆ホームシック気味のアリスを、エミのダンスが支える！



（大阪府　桐里理楸さん）A
☆我が子と生き別れた蔡文姫。せめてこの気持ちだけでも蝶となりて故郷へ……。



（宮城県　フジシロシュン
Ⓗふわふわとただようリリス。不安の気持ちもお薬無しで消えていきそうです。



（沖縄県　井上哲也さん）
☆リリスの内面、天真爛漫さが伝わる1枚ですよね。心のリリス占有率アップしました。



（宮城県　銀漢さん）
☆南斗の帝王サウザー、聖帝十字陵に立つ！　愛など拒む！



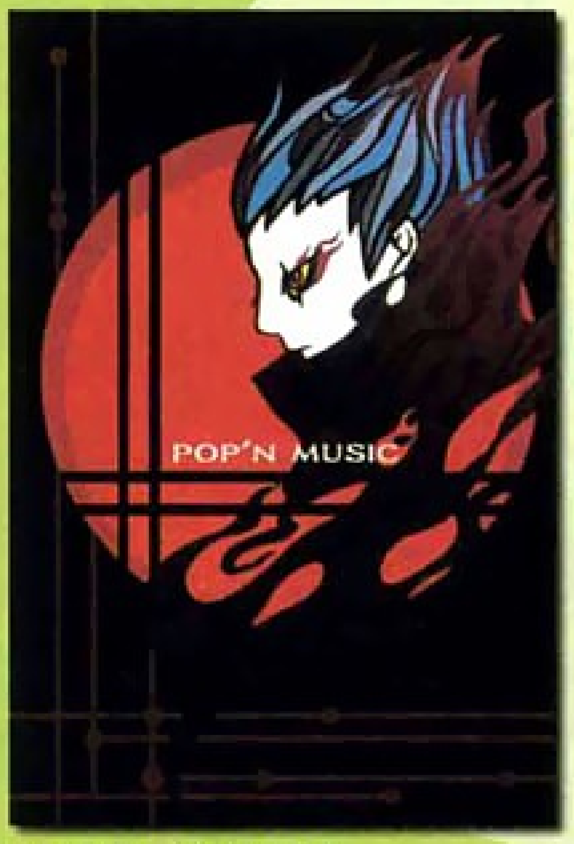
（神奈川県　itotin君）
Ⓗ君は本当のラオウをまだ知らない……これが真実だ！



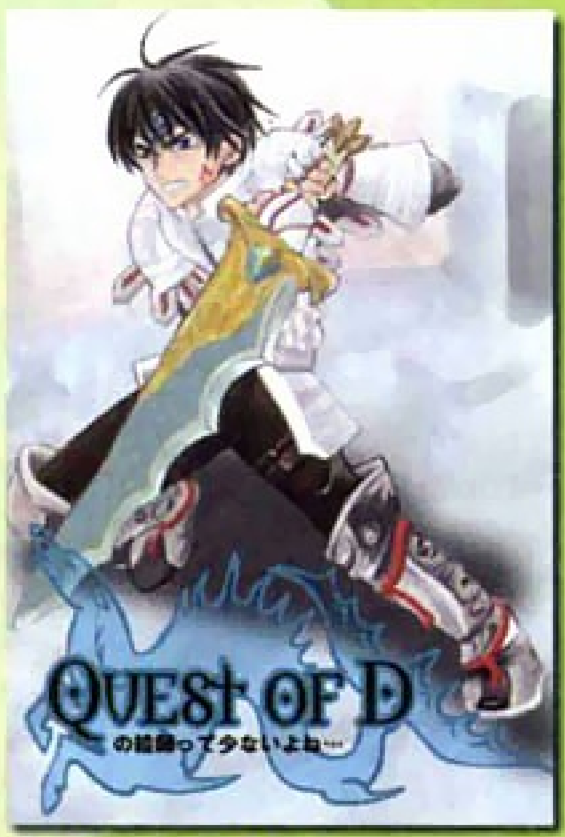
（東京都　有葉貴重君）
☆振られるステッキはまるで指揮者のタクトのように。式神を制御して、最高のステージに。



（福岡県　あじさばこさん）
☆いつまでもみんな一緒ではいられない！笑顔を絶やさず、マイアイドル道へ！



（宮崎県　輪廻さん）
☆そこに光が無いなら、己が炎になるだけ。音が無い世界なら、己が叫びを発するのみ。



（新潟県　四条さん）
☆それならアナタがクエD絵師に、明日の『QOD』番長になるしかないのさ！

A-Fro忍者村 天ノ巻

古今東西のアーケードNINJA大召喚！　ついに、ついに！　A-Fro忍者村2006年度Ver.が開村！　まずは男の忍結界を張り巡らせてみます！



（埼玉県　ミザサ・アヤサカ君）



（大阪府　座夏之助さん）A
☆『ブレイカーズ』10周年記念作品、未プレイの人にも才蔵の勇士が見えてくるはず！（幻覚）



（石川県　かめ。さん）
☆男の子女の子差別なんて言わないで！まずはダンディ忍者から特集します！



（広島県　温井天祐さん）
☆忍野雷蔵校長はニンジャというより猛獣ですよね～。爪のお手入れが大変そう。



（東京都　QQQ君）
☆忍兜のデザインがめちゃくちゃかっこええぇ～！忍術上手はクイズ上手ということで。



（山口県　人間翔爆弾現役♡里見さん）
Ⓗ人間としての里見さんはここに死んだ！知れ、想いは人の体を爆弾と変えることを！



（東京都　大沼由実さん）
☆2006年度レア忍クイズはこの方じゃい～！ヒントは宇宙 若い子も考えてね！



（北海道　砂丘の虎君）
☆先日のオフィシャル大会でチップが優勝！あとは日本について勉強するだけだ！

A・Fro回覧板　先月号のA-Froで、一部の投稿者様のⒽマークが抜けておりました。ぼと君、墨桐マユイが後ろに!君、さかきさん、煮炊くさん、itotin君、藤海ゆかさん、津宮伽月君はホームページを運営しています。間違いのあった掲載者の方々と読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。なお、アルカディア公式サイトの投稿者リンクでは反映されております。

A-Fro忍者村

くの一学部ノ巻

お色気は欲しいか？　イエス！　メッシュタイツを履きたいか？　イエエエッス！　くノ一に会いたいという一途な念が、くノ一時空への転移を可能にしました！　イエスッ。



（東京都　西村もつ君）
Ⓗくのいち祭り出血サービス開催中！（ドッパアア↑効果音）この娘は霞っていいます。



（千葉県　加川ガル吉さん）
☆超高速移動で斬り結ぶ双刃の舞。地に墜ちる名と躯はどちらの使い手か？



（愛知県　御影道行君）
☆『ナムコ クロス カプコン』のアーケードエディションをぜひ！



（埼玉県　げっつ☆先生）
Ⓗこれが本当の忍者プリンセス。脚絆と靴でずいぶん印象変わるのね。



（岐阜県　夕清さん）
☆レイチェルを掲載し続けて幾星霜。履いてない感が加速している気がしてならぬ。



（青森県　水玉うるるさん）
☆シノビアン、ヨシオ先生の投稿数は……ぐはっ、もぐあっ！



（東京都　ゲコゲさとる君）
Ⓗ覇争奪戦の裏でアサシンたちが暗躍。ていうか、苦無がデカイだすっ。



（富山県　流火季月さん）
☆心に張り巡らすプライド、それが彼女を強くしてるのです。



（東京都　良月君）
☆この格好でゴーショッピング。武神というか不審。



（北海道　くらげさん）
☆あやね画を掲載し、『DOA4』をACエディション希望の術！



（兵庫県　瑠璃さん）
☆噂の寺忍、最強を名乗る。普段は優等生って忍っぽいです。



（愛知県　バクレツ丸さん）
☆リリスとセムの忍者コス。手にした惚れ爆弾が新たなエピソードを生むっ。物語の続きは来年の忍者村で！

不知火流分身の術!!

投稿数No.1は予想通り不知火舞！『KOF XI』に出ていないのに人気は不動か！



（奈良県　津宮伽月君）
Ⓗ手甲は次回作の新衣装？花嫁修業より忍者修行を優先させていくのもアリですね。



（愛媛県　蜂子さん）
☆くの一たる者、座ったときのボディーラインを綺麗に出さないといけないですよねっ。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆胸筋で花蝶扇をキープするという修行、そう、修行なんすよ！



（東京都　采姫炬さん）
☆無垢なる女忍者の微笑み、それが不知火流の爆裂究極奥義なのでございます。



（宮城県　寺山めねさん）
☆舞がフィギュアスケートを始めたら？ジャンプの回転数が日本一や！

A・Fro回覧板　A-Fro名物「忍者村」にたくさんのご応募ありがとうございました！　A-Froの企画で五本の指に入るほど反響が大きい名物企画なんだよね～。レイヴンとかサイロックといった外国勢の投稿数が少なかったのが残念。やはり日本産のニンジャーがみんなは好きなのかしら。次は「ミスティックウォーリアーズ」などのレア忍もよろしくお願いします。

A-Fro リバレーションズ 解放区

こだわりこそが生きる道

通常の濃度じゃ物足りないワ！　もっとディープでカオティックなテイストが欲しいのよ！　などと切望する通なアナタにご用意したのが、この「アフロ解放区」でございます。ゲームタイトルに特化したコーナーはもちろんのこと、読者諸氏が企画・立案したコーナーをエキサイティンに運営していく自由の地！「全国区で一旗あげちゃるでぇ！」というアンビショナーはぜひとも参加してみるといいだろう。

GGXX めぇん

人気は依然継続中！『GGXX』シリーズの投稿を一手に引き受ける名物コーナー、今月も張り切っていってみよ！



（福岡県　YAMABuさん）
☆ほかのキャラと一線を画す存在感があります。ストーリーの中核にも近そうだし!?



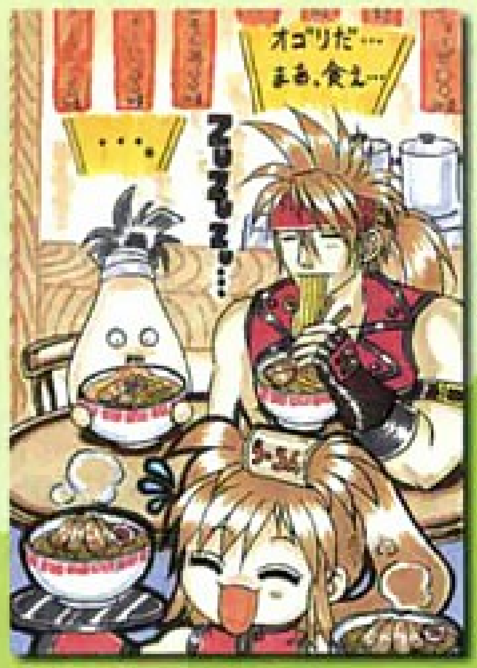
（東京都　てるてる君）
☆うおっ！　雰囲気違う!?
ピンク白衣はどうなの君。



（埼玉県　日野良牙さん）
☆これはこれで幸せなのでは……って、寿命縮んでね!?



（鳥取県　螺子ブリキさん）
☆強さに正義を問うた男。
答えは、未だ無明の闇に。



（大阪府　天丼さん）
☆ソルとちまき……不思議となんだか収まりがいい気が。



（千葉県　色適当りんごっぺさん）
☆5月ってことでとりあえずバースディ！
祝ってくれる人がいる幸せ、ですね。

旋光の輪舞 LIGHT SCAMPER

苦節1年！（微妙）　ついにセンコロにも専用コーナーが出来ました！　これまでにたまりにたまったセンコロ愛を炸裂するときがやってきたというわけさ！　記念すべき第1回はペルナ特集ーッ！　というか、たまたま今回多かったんでまとめてみたわけですが。



（神奈川県　CN8君）
Ⓗちょっとリアル指向で。
ちょいデコ出しがきゅーとです。



（神奈川県　安倍ゆかりさん）
☆次回作の自機はこのウサギでよくね!?　グレフさん、ひとつ。



（埼玉県　阿鳥空河さん）
☆授業中にときめきまくるのは冒険だと思うがどうか。

続 キャリっ子学園 トロピカーナ

『Ⅲ』のアーケード凱旋により、再び門を開いたキャリっ子学園！　何となくさわやかなサブタイトルもついて、これまで以上に皆様の投稿をお待ちしている次第です。



（愛知県　PAYPAYさん）
Ⓗ風貌からして切れ味満点。
おみ足に見とれてるとバッサリだ！



（大阪府　ハイクロさん）
☆案の定、アーケードエディションで台風の目に！　納得ですか!?



（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ忍者村から学園に電撃潜入！
体術とお色気が忍者の基本（嘘）。



（福岡県　武術師某さん）
☆首から下は地……いやさ、ソードマステルだってば！　そういや5月は愛鳥週間があるという豆知識も付け加えておきます。



（神奈川県　Kazqさん）
Ⓗちょっぴり成長したタリム嬢。
今回も勝ちポーズとかハツラツとしててヨイね！

A･Fro回覧板　今回、惜しくもアフリバの特定コーナー化に漏れたのはマジアカシリーズとおなじみ"グラスマニア"コーナー。前者は発売されて数カ月たちますが、人気は燃焼中!　サポーターには一層の奮起を望みたい。一方のグラスメイニアは、メガネ四天王の一角、ふじたに真砂さんの奮戦があったものの、投稿量にやや精細を欠いた。次号以降のグラマニーズたちの奮戦に期待だ!

IIDX D/FLYERS!!

ビーマニシリーズのフラグシップタイトルIIDXシリーズを隙無くサポートするコーナーがココ！　先月から募集が始まっている「ビート・レイジング」の投稿コーナーの方もよろしく！



（広島県　和杞真さん）
☆子供の日ライクに！
こーゆー自然な表情もヨイね。



（秋田県　keiさん）
☆この二人にも新エピソードが欲しいところ。進展気になるー。



（神奈川県　磯崎（Heilig）聖君）
☆それは地を沸かせ、天をたぎらす。
全速全壊、はじまりの音を聴け。



（静岡県　紫桜さん）
☆雨のジメジメはいやだけど、ほんのり温か光景に出会えることも。



（大阪府　黒羽疾風さん）
Ⓗヴィヴィッドな色味が、やんちゃさをかもし出しているっしょ！



（福岡県　くろのゴクさん）
☆人物の生き方が魅力的なIIDX。
新キャラは中央の姉妹に絡むと吉！

マジアカ 美術倶楽部

安定した投稿人気を誇るマジアカシリーズにも、ついに特設コーナーを設立！　マジアカサポーターの皆さんは、ぜひとも入部してみてくださいね！



（岩手県　サトウコオリさん）
☆ユーレイなのに五月晴れが似合うのはどーゆーことっすかね!?（笑）



（群馬県　さま君）
☆トーナメント落ちても、この笑顔のためならメゲテられない！



（新潟県　佐倉信士君）
☆そろそろ梅雨もすぐそこに。
お日様貯金、しとかないとね。



（東京都　「はなちゃん」こばい君）
☆リアクションも2倍なので、見てて2倍楽しめるのだっ。

KOFっ子 TORNADO

人気連載コーナーもA-Froに移住してちょこっと模様替え！　これからもKOFシリーズをバックアップするきに！



（京都府　はちさん）
☆自分の個性を出せる編成こそKOFのだいご味。これがあるからやめられない！



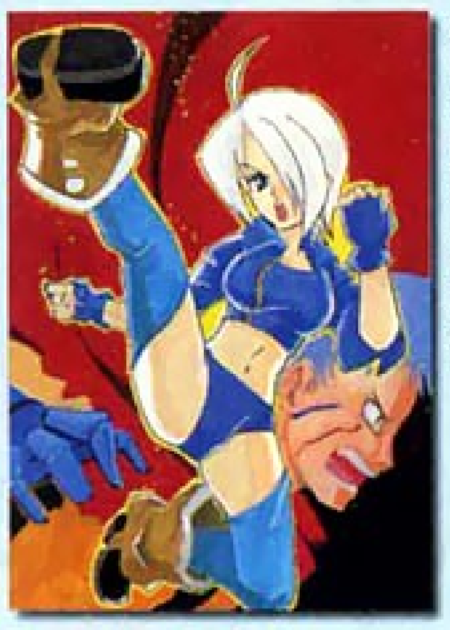
（新潟県　にょろりさん）
☆「寝るときはネグリジェだよきっと……」（にょろりさん談）そんな気がする！



（埼玉県　白金君）
☆クーラのように独特の雰囲気を持つヒロインは、キャラが立ってて強いですよね！



（高知県　海由。@アンヘル復活希望さん）
☆相変わらず復活希望多し！
次作に期待ですなー。



（和歌山県　京唄麻呂さん）
☆ネスツ編は、この二人がいたから盛り上がったと断言できますよね！

GLASS MANIA 2006

コンタクトレンズに喝！　メガネの数だけ人生が輝く、選ばれし者たちのシャングリラ――それが"GLASS MANIA"!!　「レンズの曇りは心の曇り」を標語に掲げて勢力拡大を狙う当コーナーは、アナタの投稿を四六時中お待ちしております。辛抱たまらん眼鏡LOVE作品、モリっと送ってくださーい。



（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆眼鏡四天王御大自ら領土拡張を声高に！
テーマは学徒眼鏡。うむ！

A・Fro回覧板　次号のアフリバでは、5月号で募集した「アフロDEモード」や「A-FroCM大賞」をお届け!（する予定）　当ページではまだまだ新コーナーの設立を受け付け中ですので、皆様の熱意次第で、次世代を担うコーナーが出来ちゃうって話じゃないですか!　ぜひとも皆様の燃えるハートで、やるき、こんき、イノキの三つの木をアフリバに植樹してくれ!

アフロ グレースケール。



（埼玉県　「MS少女を連想しちゃった」でぱいそ君）

ゲーセンにまつわる日常的エトセトラについて、徒然なるままに投稿をいただいております当「グレースケール」。今月も読者の皆様から頂いた声に支えられつつ、ゲーセンの現状を深く、鋭く切り取ってみたりみなかったりです。

闘え格ゲーマー!! 我ら貫く漢道

都内で唯一（多分）、ネコアルクで予選に出場し続けている俺。現在「TRF」以外の都内全箇所の予選大会会場に出没し、おそらくこの投稿が載るころには、残る大久保と石神井公園の予選にもすでに出ているはずです!!

正直キャラ性能以前にプレイヤー性能が低い俺と、そんな俺と組んでくれた相方とでは、残念ながら決勝出場なんて夢のまた夢だろう……だがしかし!! それでネコアルクの脅威（？）が無くなったと安堵している（？）君たち!! 甘い！ 甘過ぎるわ!! 予選でダメだったんなら決勝大会当日枠！ それでもダメなら大会後の野試合（大型モニターとかで対戦の模様が映し出される台）で、ネコアルクの真の恐ろしさを見せてやるッ!!

「怪猫、天を揺るがす。あんま舐めてっと太陽ごとぶっ飛ばすぞ？」

（東京都　西荻猫君）

☆「闘劇」に懸ける、その熱い意気や良し!! こいつぁアフロズ＆読者一同、「闘劇」本選の試合会場でかぶりつき観戦するしかないっしょ!!

キャラ愛を貫く選手のパワーもまた、「闘劇」の源。猫が相手をワニ園にぶっとばすその勇姿、ぜひ全国の皆に見せてくれぃ！

ゲーセンで働いているのですが、うちのゲーセンの『ストⅢ 3rd』プレイヤーには、30～50代くらいのオジさんが何人もいます！

ブロッキングはあまりできないものの、必殺技はちゃんと出してます！



（神奈川県　シズヤさん）
☆最近話題のあさきワールド。その独特の魅力に中毒者続出!?

しかもラスボスのギルとかちゃんと倒しちゃうし、スゴイです。

自分も、オジさんになってもまだまだ『3rd』をやり続け、若い子にスゴイって思わせられたら、してやったりかな（笑）。

（東京都　流離刃君）

☆年齢などゲームの敷居にはならずと、身をもって証明している方々に脱帽！ 我々ゲーマー世代もやがて中年層になるワケで、その時若者に負けないプレイを見せられれば最高の気分でしょうね。



（福岡県　皐月トミィさん）

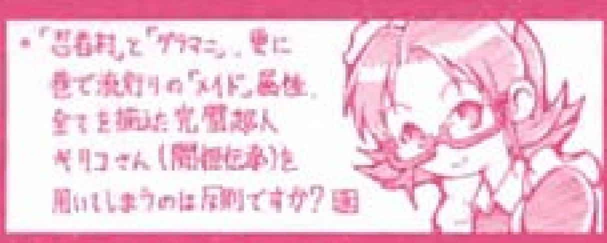
☆タイムリーな端午の節句ネタ！ って、どっちも女の子じゃないのさー!?

ところで我らアフロズも三人中二人はすでに三十路ですし、他人事とは言えませんよねぇ～ッグフォ!? 何するんスかヒィイイイ！（若造ちくわに折檻中）

忍者村'06

モノクロームの術

モノクロ投稿でも忍者村は毎年大盛況、忍ばず目立つはお約束！ というワケで、モノクロ忍者村の始まり始まり～。



（群馬県　NAGA忍者）
☆しかも抜け忍。……隙がねぇッ!?



（新潟県　にょろりくノ一）
☆HAHAHA何をおっしゃいますやら。
（投稿の束を確認）……あれ？



（広島県　和杞真くノ一）
☆くノ一といえばやっぱりコレ？
夢見るダルマ君に幸多くあれ。



（広島県　朔斗ゆえくノ一）
☆男忍者数名がすでに手玉に！
この勝負企画……無謀だったかっ。



（福岡県　武術師某くノ一）
☆今年も出ました、超レア忍。
……少々忍び過ぎな気も……。



（東京都　采姫炬くノ一）
☆今年のレア忍その弐イィ!!
意外と有名だと思いたい（汗）。

異次元忍'06



（千葉県　加川ガル吉くノ一）
☆強くて忍ばず、つーか忍者じゃないし。
王子、この村にカカロットはおりませぬ。

モノクローム部門での勝負は……

くノ一の圧勝ーッ!!

A・Fro回覧板 今年も毎年通りのスローガン、「逃げず、忍ばず、投げまくる」を貫いた（……？）忍者村でしたが、それはさておきここでお願いが！ 昨今メールでの文章投稿を数多く頂いてうれしい限りなのですが、メールの表題には「投稿」「アフロ投稿」など、投稿作品だと分かる言葉を入れてください。ウィルスメールなどとの区別の際に重要となりますので、お手数ですがご協力をお願いします！



（三重県　ポリッキーさん）A
☆シリーズを重ねることに、艶やかに。まさか魔剣効果で若返っ（以下粛清）



（山口県　里田里見さん）
Ｈこれぞ漢朝のロミオとジュリエット！絵的には美女と野獣なんですけどネ

隠れた名作 レーサー登龍門

某アニメで主人公がアツくなってるのを見ていて、一昔前セガから発売された『club cart』に随分燃えていたころを思い出した。

ここでちょっと説明。本作はプレイヤーがカートドライバーとなり、各クラスを勝ち進んでいくという作品。ボディウム入賞は大前提だが、好成績を残すとマシンの性能には直接影響は無いものの、実在する企業がスポンサーに付いてくれる。

余談だが、俺は最大5社付くスポンサーのうち3社をカー用品メーカーで固めた、文字通りの「車バカ」である。視野的な影響でも、フレーム、カウル、ヘルメット、スーツカラーと組み合わせると、まさに「自分色に染める」ことができる。

肝心の操作はブーストなどの補助的な機能は無く、ステアリング、アクセル、ブレーキと非常にシンプル。ただし、その代わりに速度計やタコメーターなどの計器類は一切存在しない。まさに体感速度がモノを言う世界である。

しかし、最も特徴的な点はそこではない。その操舵性である。既存するレースゲーのようにコーナーリング中にブレーキングしようものなら、あっという間にスピンしてしまう。

アクセルワークが最重要視されるこの作品、リアル志向で銘打ってる『BG4』でさえも物足りないと感じている諸兄方！　ぜひとも本作をプレイし、レースゲーの奥深さを体感していただきたい。シンプルだからこそやり甲斐があるというものですよ。今となっては圧倒的に設置店が少ないのが問題ですが（笑）。

（岡山県　きるえりっひ智恵君）

☆芸術的な操作テクニックが無くては曲がることさえ難しい、希代の難度を誇る作品ですね。

レースゲームも大幅に進化した昨今、ゲームだからと甘えていた部分を教えてくれる本作。本格志向を追及するレースゲーマーならば、ぜひ体験してほしいですな！

ただしきるえりっひ君が言うように設置台数の少なさも伝説級ゆえ、目撃情報があればぜひ当コーナーまでご連絡よろしくお願いします！



（愛知県　ホウ酸団子ウマ男君）A
Ｈ新旧、二人の皇女セセリ。
今度こそ、安息を得られたのでしょうか。

即断即決刑事 解決編 PART 1

読者のお悩みに読者が快刀いやさ回答！　今回は4月号掲載の「即断即決刑事」で紹介したお悩みへの回答を紹介します。が、あまりに回答投稿が多かったため、今月と来月の全2回でお送りすることにッ!!

東京都　秋風たんぽさんのお悩み

ⅡDX初心者はAS（オートスクラッチ）をつけて練習すべきか否か？　二人の友人の異なる意見に挟まれた秋風さんに最適の練習法とは!?

私も最初（昨年12月下旬）はLv1（LIGHT7）もクリアできませんでしたが、「1日1曲以上はクリアしていこう」と思い、その日から毎日コツコツやっていると（3月1日現在）、7KEYのLv7まではクリアできるようになりました（AS無し）。

Lvの低い曲はそんなにスクラッチは必要無いし、もし家庭用をお持ちであれば、最初はこういう練習法が悪くないのではと思います。

（愛媛県　山崎康生君）

スクラッチの無い状態に慣れすぎると、後からスクラッチを入れにくいのではないか？　というのが私の考えです。

なので、しばらくは失敗してもいいからスクラッチのある感覚を身に付けるためにAS付きでまずキーを覚え、それからスクラッチ有りでひたすらやってみる、というのはどうでしょうか？

（大阪府　アルルハイジさん）

一番初めは付けずにプレイ、クリアできなければASを付ける（スクラッチ部分はちゃんとスクラッチ）、それでクリアできれば以降はASをつけずにプレイ、クリアできなかった場合は5KEYでAS無し……という練習方法をお勧めします。

あと、ⅡDXが上手な友人がいるということで、その人たちのスクラッチのやり方を見て参考にするのもいいと思います。自分の周りにはⅡDXをやる人がいないので、ゲーセンでうまい人のプレイをよ～く見てました。初心者同士、お互い頑張って上達していきましょう。難しく考えずレッツ・プレイ!!

（神奈川県　へっぽこ君）

山口県　低加速君のお悩み

ゲーセン仲間ってどういう状況でできるのでしょうか？　ゲセ仲間を作るためのアドバイス、投稿者の皆さんから多数頂きました！

僕の場合は、格闘ゲームの対戦後に両替に行った帰りなどで、対戦相手の方と目が合ったら軽く会釈をしています。

こうすることで、相手の方から話し掛けられたりして、自然とゲーセン仲間が増えました。

（長崎県　P猫君）

低加速さんの行きつけのゲーセンにも、低加速さん同様、同じゲームをやりこんでいる人が何人もいると思います。そこで！　ここは一つ気合いを入れて、思い切って声を掛けてみてはどうでしょうか？

相手に対して素直に、そして謙虚な態度で接すれば、相手も素直に接してくれると思います。それに同じ好きなゲームをやり込んでいるゲーマー同士、きっと共通の話題もあるでしょう。

行きつけのゲーセンにコミュニケーションノートが置いてあるのでしたら、それに低加速さんがやり込んでいるゲームと、友人・仲間募集などの書き込みをしてみるのもいいと思います。

（茨城県　KAGE！君）



（埼玉県　FPMさん）

自分としては、カード系ゲームが一番コミュニティーを作りやすかったと思います。

カードのトレードを通じての会話があるため、それで仲良くなるパターンが多かったです。

（山口県　G3Cはツンデレ君）

私が『アヴァロンの鍵』を一人でプレイしていた時に、私のキャラが動いていないのを見てアドバイスをしに来てくれた人がいました。今はその人と心友関係になっています。複数人数でやるゲームなら、人に話し掛けやすいかも知れませんよ。

（東京都　九尾きつねさん）

今回もお悩み解決にご協力感謝します！　次回に続く!!

A・Fro回覧板　今回もお悩みに対する回答を多数いただき、「こ、こいつぁ1ページ丸々使っても収まらねぇ!!」というられしい悲鳴が響き渡る事態になりまして、このように前後編となる運びとなりました。次回は九尾きつねさんの、「カラーイラストの画材について」というお悩みの回答を中心に一挙公開！　イラスト投稿常連を目指すなら必見の、かなりためになる回答が目白押しです。お楽しみに！

広がる読者の輪

A-Fro BBS

A-Froを通じて交流が広がったという報告が、最近増加中！　この輪がより広がるよう、応援を開始してみた次第であります。



（神奈川県　公式さん）
☆No.71へのレスを、グラマニから強奪。BRっ子の旗を手に立つのはだれだ!?



（東京都　よしみ君）
☆投稿のみならず、創作活動に意欲的なよしみ氏。ぜひさらなる躍進をば！



（長野県　美里谷ゆうあさん）
☆こちらもにょろり氏へのレスです。頑張ってフラロアの国を作れぃ!!



（東京都　QQQ君）
☆投稿へのレスは投稿者最大の原動力！投稿者の輪をアフロは応援します！

症状は深刻？グレスケ施療院

友人「『式神Ⅲ』のハイテンションMAXって何？」
オレ「ステゴサウルスぐれーの脳ミソしかないオメーにも解るように説明してやると……コイン倍率×8固定！しかも枚数1.5倍になるってことだッ!!」
友人「なにィ！　例えるなら……倍率ドン、さらに倍!!　ってヤツか!?」
オレ「この昭和生まれがッ!!」
（神奈川県　うわん君）
☆倍の倍で4倍止まりですが、そういう細かいことにこだわるのは治療というより無粋ですな！
　では次の患者さん。

最近、日常会話の中にも『三国志大戦』の例えを使ってしまいます。「あの人は武力9やね」とか、「ちょぉ〜りゃあ〜」、「おねむの時間じゃて」とか……。深刻ですね。
（大阪府　CORONA君）
☆その例えでいくと、アフロズは全員武力1、復活＆（隠れ）勇猛持ちという話です。知力については聞かれたくないので、はい次の患者さん。

病的に『アイマス』をやり込んでいる俺には最近、どうしても『ガンダムカードビルダー』の戦術変更ボタンが「ボーカル」、「ダンス」、「ビジュアル」のアピールパネルに見えてきます。この俺に症状快復の見込みはありますか？
（新潟県　たんぜめ君）
☆言われてみるとそう見えてきてしまう、これぞ末期の証。大学病院に押し付けつつ次。

某家庭用ゲームについての話、ある日の会話。
姉「中ボス、『ラスプーチン』だってさ〜」
私「ほほう、ってーことはアクセルスッピン!!　とか、でけー手でプッシュフッシュするのか〜」
姉「……そーじゃね〜？」
（岩手県　きりふ風丸さん）
☆アフロ読者的には、もはやその名で「ヤツ」しか思い出せない予感。……医者が裸足で逃げました。

MMT 無理想無解決ターボ

『式神Ⅲ』のサブタイトルは「ツンデレ漫遊記」ではないのかい!?　などと主張しつつも、貴様単にツンデレと言ってみたいだけだなと見破られてみる今日このごろ。そんな自作自演はさておき、今月もMMTは走り出すのでした。

トリノより『闘劇』に注目していたのは、俺だけじゃないハズ!!
（徳島県　ARS！君）
☆『闘劇』がオリンピック種目になってくれれば、一石二鳥なのですが。

2カ月先に掲載ですよね？　伊織、誕生日おめでとう〜。
（静岡県　蔭君）
☆5月5日ということで、まさにタイムリーで技あり。この日は伊織をプロデュースせねば、一生語尾に「にひひっ」を付ける刑。

我らがDIO様の特殊技「露骨な肋骨」（→＋C）は、完全にSG（シケギャグ）技だと思うのですが……。
（島根県　赤い目君）
☆今になって気が付くあたりも、わりかしシケているといえよう。

水着姿のパラス・アテネ様。十数年前に戻ったようなデジャヴを感じた。
（栃木県　悪の道君）
☆古き良き記憶。防御力については突っ込むべからず。

センター試験の結果を報告します。一日目、全軍攻撃重視！……イマイチだったので作戦変更。二日目は防御重視で！　……我が軍の完敗です（涙）。
（熊本県　菜由君）
☆攻撃重視で手にした鉛筆を壊されたりしたワケですな（違）。

今タイトーが『チェイスH.Q』作ればすごそうと思っていたところ、現実に!!
（秋田県　LKM君）
☆予知が現実に!?　ならば次は『メタブラ』を（私欲ゆえ略）。



⬆（鹿児島県　マッハGIO君）
☆手が付けられん象。



⬆（香川県　趣縞転良さん）
☆今ごろはリバウンド中と見たッ。



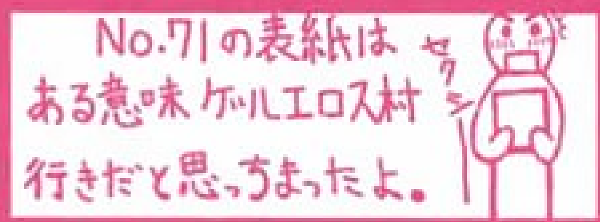
⬆（岐阜県　nicoさん）
☆早期完治の祈祷ともとれる。



⬆（山梨県　志公士真さん）
☆D+C。……嘘じゃないよ？



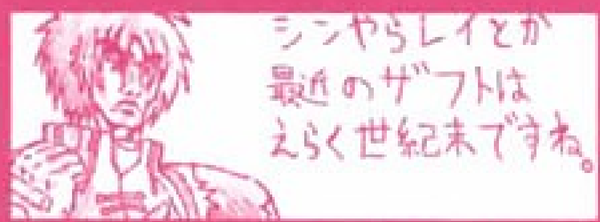
⬆（茨城県　沖田戒（SG）君）
☆（確認）律子嬢にパチがーッ!?



⬆（岩手県　トミーガン君）
☆フフ、村が町になる日も近いか。



⬆（静岡県　祝☆高校卒業あいのさん）
☆認知済みならよし。



⬆（東京都　ミゲル・ふとし君）
☆核の炎に包まれませんように。



⬆（群馬県　さま君）
☆それもまた帝王学。



⬆（埼玉県　阿尾空河さん）
☆セッ……セクスィー!?（逃）

A・Fro回覧板　にわかに読者コミュニティーが活性化しつつある「グレスケ」。もちろん本来の「グレスケ」らしい日常的投稿や、一枚入魂のイラストなどもがっつり募集中であります！　さらにこの変革の波に紛れ、こっそり新コーナーを設立しようという野心家の方も大歓迎。「読者が作る誌面」を隠しモットーに、日々アフロズも地下活動を続けて参りますよーッ！

アルカディア大瀑布

読者諸氏のガンバリズムが混沌の濁流となって流れ落ちる場所、それが「アルカディア大瀑布」！ アーケードゲームを題材にした問答無用のバラエティーコーナーを、ユーの五感でガッシと感じるがいいさ！



（熊本県　エレ金哲君）

A-Fro 漫画道場

清く正しくかしましく、アーケードっ子の豊かな感性を育てる漫画コーナー、今月もどてらい作品がそろいやがったぜ！ カモナッ！



（青森県　水玉うるるさん）
☆そう！ 我々アフロズが原稿遅いのもゲームカードをすぐ無くすのも占いのせいなの！



（東京都　ゲコゲさとる君）
☆というわけで、今年もシケギャグ闘劇開催決定。詳しくは右下をルキナーゥ！



（長野県　LEG君）
☆上野発の特急・スーパーあずさ号という列車が存在します。ええ、しますとも。



（茨城県　沖田戒(SG)君）
☆荒れる学校！ 混迷する教育問題！ って、アンタが先頭打者かよ！



（神奈川県　BON君）
☆最近は素直に感情表現できる子が減っています……って、あんたら素直過ぎ！



（千葉県　桃源☆郷君）
☆きっと三つに分離して、アスタロチェンジアタックもできるに相違無いて



（愛媛県　バカパンさん）
☆兵法っつーか、それってただの嫌がらせ……うわナニコレ!?（落石）

またまたA-Froに波紋が！「キョーダイ部」

朗らかな妖気……もとい陽気に包まれたある春の冬の日。A-Fro当てに届いた一通の封書……そこには、またもやA-Froにカタストロフを巻き起こす新コーナー設立案が記載されていたって話なのさ！

あたしは自他ともに認める極度のきょうだいマニアDeath。図々しいお願いだと承知しているのですが、A-Fro内にきょうだいを愛でるコーナーを設けていただきたいのです。どうぞ、よろしくお願いします。

我こそは！ という同志の他にも、下記の表に三つ以上当てはまった方は、即入部を！

（神奈川県　柊呼さん）

☆またもやアフロに出現した超っ濃い新コーナー！ 果たして、凶DIVE……いやさキョーダイ部の存続やいかに!? とりあえず下の表で部員素質をチェックしてはどうだろうか。



（静岡県　紫桜さん）
☆そんなこんなで、皆様からもきょうだい愛にあふれた（？）作品をお待ちしております。存続は皆様の鼻息の荒さにかかっている！

キョーダイ部素質チェック！

- □きょうだい仲良し、いいことだ
- □生まれながらにして家族なんて素敵じゃないか
- □好きなタイプは血縁関係の無い妹
- □ってか妹が12人欲しい
- □『NBC（ネオジオバトルコロシアム）』がたまらない
- □『NBC』では秦兄弟、ユウキ、アイ、守屋、楓のいずれかを使用している
- □『クイズマジックアカデミーⅢ』ではユウ＆サツキを使用している
- □劇場版「鋼の錬金術師」を観にいった
- □今年公開予定の映画「僕は妹に恋をする」も見にいくつもり
- □てじなーにゃっ☆

今年もやります！ シケギャグ闘劇'06

小粋で機知に富んだエスプリとは真逆の位置に存在する、苦笑いで場を濁すしかない気まずい笑い――それこそがシケギャグ、通称SG！ 初夏の風物詩として定着し、サマーシーズン到来に心ときめかす皆様を、メランコリックのどん底にたたき込む「SG闘劇」、熱い要望に応えて今年も開催決定ーッ！

掲載号は6月末発売の8月号ゆえ、読者諸氏には今すぐネタをこしらえて送っていただきたいッ！ 今回も公開処刑……もとい読者投票によってチャンプを選出、勝者にはアフロズより気まずい記念品を贈呈するので、SGファイターたちにはより一層自虐精神の発露を望みたい！



（愛知県　ズオウ・リアキ君）
☆見てて辛いのにやめられない、そんな中毒性を持った禁断のシケギャグ闘劇 漫画部門を筆頭に、1コマ一発ネタや文章部門など、参加枠は無限！ っていうか勝手に作って送ってくれちゃってよ、もう！

A･Fro回覧板 毎年、夏の前のビミョーな季節にやってくる「SG（シケギャグ）闘劇」。投稿形式は基本的にモノクロで受け付けております。とはいえ、カラーでアッピールしたい何らかの主張がおありの場合は、カラー投稿もガッツシ受け付けてやろうじゃないのさ！ 見るものすべての背筋を凍らせて、かつ、思わず握りコブシが鋼のように堅くなるネタをお待ちしております。

ゲルエロス村

ゲームマニアの心の鏡
ルビコン計画断固阻止
エッチなことはいけないと思います
ローカロリーで身体に安心
スミス・アンダーソン

そんな感じで運営している工村。ほのかなお色気コーナーとして邁進しております。



(兵庫県　ひらべさん)
☆久々のカプコンニューヒロイン! ほかの登場キャラも有力候補いそうよ!?



(東京都　墨桐マユイそして今!君)
☆まりん&キサラの女子高生コンビ。次回の『NBC』ではコンビ希望?



(東京都　有葉貴重君)
☆いろは服の閂丸! あれ? これってヒチっ子? いやさブリセ(略)



(北海道　砂丘の虎君)
☆エリも頑張れば何とか……なん……と……か……(涙)。



(埼玉県　ササナミさん)
☆徐々に足場を固めつつある工村麻雀地区。今後の進展に期待か

ブリセル大作戦

野郎を見目麗しいおんなのきょに変えてしまう素晴らしき桃源郷、人はそれを「ブリセル大作戦」と呼ぶ! 略してリセル大作。もっと略してセル作。まあ呼び方は置いておくとして、皆様のイマジネーションと欲望ゲージが勝負の決め手さ!



(埼玉県　阿尾空河さん)
☆ラル子の巻き毛が性格反映しててグッ。クラー子はいいんちょタイプか?



(兵庫県　くるん改め犬柘植ゆまさん)
☆ブリス後も、どことなーく黒そうな感じに胸キュンしゃーい。



(静岡県　ココロザシノさん)
☆エレガントかつスマートに。二人でいるから織り成す温度

ついでだから裏も公開!





(合作!　十色&GES&うーるんさん)
☆三つの力を一つに合わせてステキ合作を送ってくれたでえ! つか、一人変わってないYOOOOOO!!

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ~A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75~95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



(大阪府　華南さん)

次々号8月号の締め切りは……　5月18日(木)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!!
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

さわやかな風に鯉のぼり
繁る緑の下で同人誌——？

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!



ゴールデンウィークはいかがお過ごしですか、みなさん？　お部屋で同人誌もいいですけれど、たまには外の空気を吸うことも必要ですわ。描かれる方も、読まれる方も。当館で紹介させていただく同人誌も、ぜひお読みになってくださいね！

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キバンヌ（メイド）
文章：ぬのまる　イラスト：オイコ

今月のオススメ



少女マンガテイストで
春香の想いに
グッと迫る１冊です！

シリアス

アイドルマスター

FirstLove

低気圧で行こう

B5判　24P　オフセット　表紙カラー
500円［本の代金］分無記名小為替＋送料1冊140円
Eメールにてgema@kagoya.netに問い合わせ



チョコケーキを作るのに、何度も失敗してしまう春香。彼女の想いはプロデューサーに届くのか？　せつなさとかわいらしさがギュッと詰まった1冊です！

緊急コラム！　館の同人誌倉庫が空に!?

レン「あれ？　ハーネスさん、今月は紹介する同人誌が少なくありませんか？」

ハーネス「ううう、先輩方から館の管理を受け継いだ身としては情けないですわ……もうこれはぶっちゃけて言いますと、単純に、投稿していただいた数が少なかったからなのです」

レン「えっ、そんなこともあるんですか！　いつも割と多くの同人誌から選んでる印象がありましたけど」

ハーネス「確かに、コミケなどの大型イベントがあった月は、投稿数も多くて競争率も高いですわ。ただ、この数年で全体的にアーケードゲームネタで活動されている同人サークルさんは減りました。それに、通販はやっているけど同人ショップへの委託がメインで、個人的には対応していない、というサークルさんも増えていますの。結果として、当館への投稿も減少気味だったのですわ。それに合わせて、今月は冬コミとゴールデンウィークイベントの狭間で、もとから投稿が少なくなる時期でしたから……。それでも、今年までは今回のようなことはさすがに無かったのですけど」

レン「当館は他のコーナーと違って、『投稿するために作品（同人誌）を作る』わけではないですものね……。あ、ということは、どうしても同人誌を掲載してほしいという方は、投稿が少ない月が狙い目ということですか？」

ハーネス「ええ。大きなイベントの直前には、同人誌自体があまり作られません。結果として投稿数が少なくなりますから、競争率もぐんと下がります。具体的には投稿締め切りがゴールデンウィーク直前になる6月号（4月末発売）、夏コミ直前になる9・10月号（7・8月末発売）、冬コミ直前の2月号（12月末発売）辺りは、掲載率がかなり上がりますわ」

レン「当館は、別に『新刊同人誌』専門じゃないですよね？」

ハーネス「ええ、サークルさんが頒布可能である限りは、新刊でも3年前の同人誌でも構いませんわ」

レン「じゃあ、在庫になってしまっている旧刊の同人誌でもOKですよね？　同人誌は好きだけど、イベントには足しげく通えない、という方も結構居ますし、旧刊でも『お客さんと出会う機会がなかっただけ』という可能性もありますから、どんどん利用してほしいですね！　それに、同人ショップさんが受け付けていないコピー誌でもOKですし」

ハーネス「ああ、レンさんもわずかな期間に成長なさって……。私も泣いてばかりはいられませんわ。同人誌サークルの皆様、当『愛のゲーパロ館』への投稿、どうかよろしくお願い致します！」

今月のオススメ2



ほのぼのドタバタ
アイドルたちと
女性Pの奮戦記！

4コマ　ギャグ　シリアス

アイドルマスター

プロデューサーさん、同人誌ですよ、同人誌!!!

SUZUNE BRAND

B5判　28P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替＋140円切手＋宛名シール
〒274-0824　千葉県船橋市前原東4-8-3　ヴェルドミール105
鈴木方「SUZUNE BRAND」



4コマ10本＋ショート2本。丸めの線質と絵柄で読みやすく、ほのぼのした展開のショートとほんのちょっと毒風味の4コマとの落差が楽しい1冊ですわ。

伝言板　桜餅から柏餅へバトンタッチ！



★お友達募集

サムスピ大×100好きな方!!　男女不問、年齢不問です!!　長～くつきあえる人、文通しましょう！　初回80円切手とPRとイラスト同封でお願いいたします!!

〒813-0035　福岡県福岡市東区松崎2丁目11-1-105　長谷川幸子

★GG・KOF・ブラロア好きな方！

ギルティギア、KOF、ブラロアが好きな方、ぜひ私とお友達になってくれませんか。性別、年齢は問いません。初回だけ80円切手同封でお願いします。返事は100％です。

〒340-0006　埼玉県草加市八幡町742-5　睦和荘201号室　田中鈴音

伝言板では個人主宰イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します（文章投稿のみ）。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が1作以上収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

制作者より：春香のバレンタインのお話になります。





制作者より：全キャラ登場してますが、あずさびいきです。全編通して女性Pとアイドルたちの話。





■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切

基本的に随時募集です。6月末に掲載を希望する人は5月19日（金）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

仲間？　友達？　無関係？

同人サークルをつくろう1



春です。学校や職場で出会った新しい友人たちとは仲良くなれましたか？　同人誌を一緒に楽しめる仲間ができるといいですね。

同人サークルを作るには何人集めればいいですか？

レン「友達100人できたなら〜♪　1人半ページでも50ページの同人誌〜♪」

ハーネス「どうしましたの？　替え歌にしても変な歌ですわね」

レン「春は出会いの季節です！　だからぼくも仲間を集めてサークルを作って、同人誌を作ろうと思うんですよ！　あ、でもサークルってどのくらい人を集めればいいんだろう？」

ハーネス「特に決まりがあるわけではありませんね。それに今は、個人が便宜上サークルを名乗っているだけの『個人サークル』が主流ですし。まあ、サークルが『何人かの集団』だと考えると、個人サークルは『一人集団』という変な意味になってしまうわけですわ」

レン「それは『ワンマンアーミー』みたいなものですか？」

ハーネス「多分違います。とにかく、人数はあまり気にしなくてよろしいでしょうね」

同人サークルに誘われるのはご迷惑ですか？

ハーネス「そもそも、サークルの仲間をどうやって集めるおつもりですの？」

レン「えーと、イベントでアーケードゲームを好きそうな人を見つけたら、ひたすら声をかけてサークルに入ってもらうようお願いする、というのはダメですか？（澄んだ瞳で）」

ハーネス「大！　却!!　下!!!　それがどれくらい迷惑か、お分かりになりませんの!?」

レン「あううっ、だって『同人』って『趣味や考えが同じ人』を指す言葉ですよね？　同じ趣味を持つ仲間が増えるのって、楽しいことのはずじゃないですか？」

ハーネス「一般的にはそうです。でも人の考えはそれぞれ。仲間を作りたいと思う人と、仲間は別に欲しくない、と考える人はある意味で既に『同人』ではないのですわ。自分が『楽しいこと』だと考えることでも、他人にそれを強制していいいわれはありません!!」

レン「うわ——ん、でも、でもーっ」

ハーネス「同人誌即売会で、一般参加者がやってしまう典型的な迷惑行為に『初対面のサークル参加者との話が楽しくて、何時間もスペースの前で話をしてしまう』というのがあります。同じゲームやキャラクターが好きな人同士ですもの、それはある程度以上話が合うのは当たり前ですわ。話すこと自体も楽しくはあるでしょう。でも、サークル参加者のほとんどは『本を頒布すること』と『より多くの人と交流すること』を目的に参加しています。一人が何時間も居座ったらどれだけその目的の妨げになるか……分かりますわね？」

レン「ぐすっ……そんなに、長く居座る人って、いるんですか……？」

ハーネス「わたくしの聞いた限りでは、最長で4時間30分という例があるそうです」

レン「それ、即売会の開催時間全部とほとんど同じじゃないですか!?」

ハーネス「ええ。さすがに大迷惑……だったそうですわ。イベントはある種のお祭りですから、興奮して普段はやらないようなことをやってしまうかもしれません。でも、そんな時だからこそ自分を客観的に見る必要があるのです。ましてや、ほとんどだれ彼構わずサークルに勧誘するなんて、迷惑千万言語道断一撃必殺も甚だしいですわ!!」



レン「ハイ、反省します……あ、そうだ。そんな風に人のサークルの前に居座っちゃうような人なら、サークルに誘っても喜んで入ってくれるかもしれない!!」

ハーネス「……うれしいですの？　そんな他人の迷惑を顧みない人が仲間になって」

レン「うれしくないです、ハイ（涙）」

ハーネス「まあ、どうしてもとおっしゃるなら、わたくしが参加して差し上げないこともありませんわよ？」

レン「いえ、ハーネスさんに頼りっぱなしのわけにはいきません！　僕は一人で立派にサークルを立ち上げてみせます!!」

ハーネス「いやあのちょっと……タヨッテー（小声）」

レン「案外身近に『同人』がいるかもしれませんし！」

ハーネス「いやだからあの」

神々を巻き込んだ 戦いが始まる——

DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON™

設 定 資 料 集

オンラインで協力プレイが可能なアクションRPG『ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン』。そのゲーム性だけでなく、魅力的なキャラクターが多いという点もファンにはうれしい。今回はそのキャラクターたちの美麗な設定原画とキャラ設定を大公開するぞ！ 心ゆくまでたん能してほしい。

ギルガメス Gilgamesh

黄金の騎士にしてバビリムの英雄王

ギルガメスは、平和で武器を持たない国バビリムにおいて、マーダックの息子として生まれた
だが若者の頃、バビリムは隣国スーマール帝国の侵攻によって滅ぼされ、奴隷として天に届く塔の建設に
たずさわることになる。これが後のドルアーガの塔である
復活した悪魔ドルアーガによって塔が奪われ、恋人の巫女カイが石とされたとき、単身悪魔に戦いを挑むことを
誓ったギルガメスは、天神アヌに認められ「勇気を力に変える」黄金の鎧を授かる
こうして彼は60階の塔を登り切り、ドルアーガを討伐する（ドルアーガの塔）
その後ギルガメスは、イシターの巫女カイとともに塔を降り（イシターの復活）、さまざまな冒険や
戦いを経て、故国であるバビリムを復興し国王となるのだった（ザ・ブルークリスタルロッド）
そして8年の歳月が過ぎ、近い将来ドルアーガの復活により国が滅びるという神託を受けた
ギルガメスは、女神イシターの導きを受け、天と地の狭間にある世界オーンでの
戦いに参加することになるのだった

性格：
心の奥は熱い情熱を秘めながらも、ものの静かで冷静。
元来は優しすぎる程の性格だったが、長い戦いと王としての8年の年月がギルガメスを思慮深い大人に成長させている。
確固たる信念を持っているので、常に堂々としていて迷わない。



【正面】



【初稿】



【カード図案】

開発スタッフより

ギルガメス＝黄金の騎士のイメージを崩さず、当時のプレイヤーが頭の中に思い描いていたイメージを再現することを重要視しました。
ギルガメスと言ったらこれしかない、というデザインに仕上がったと満足しています。

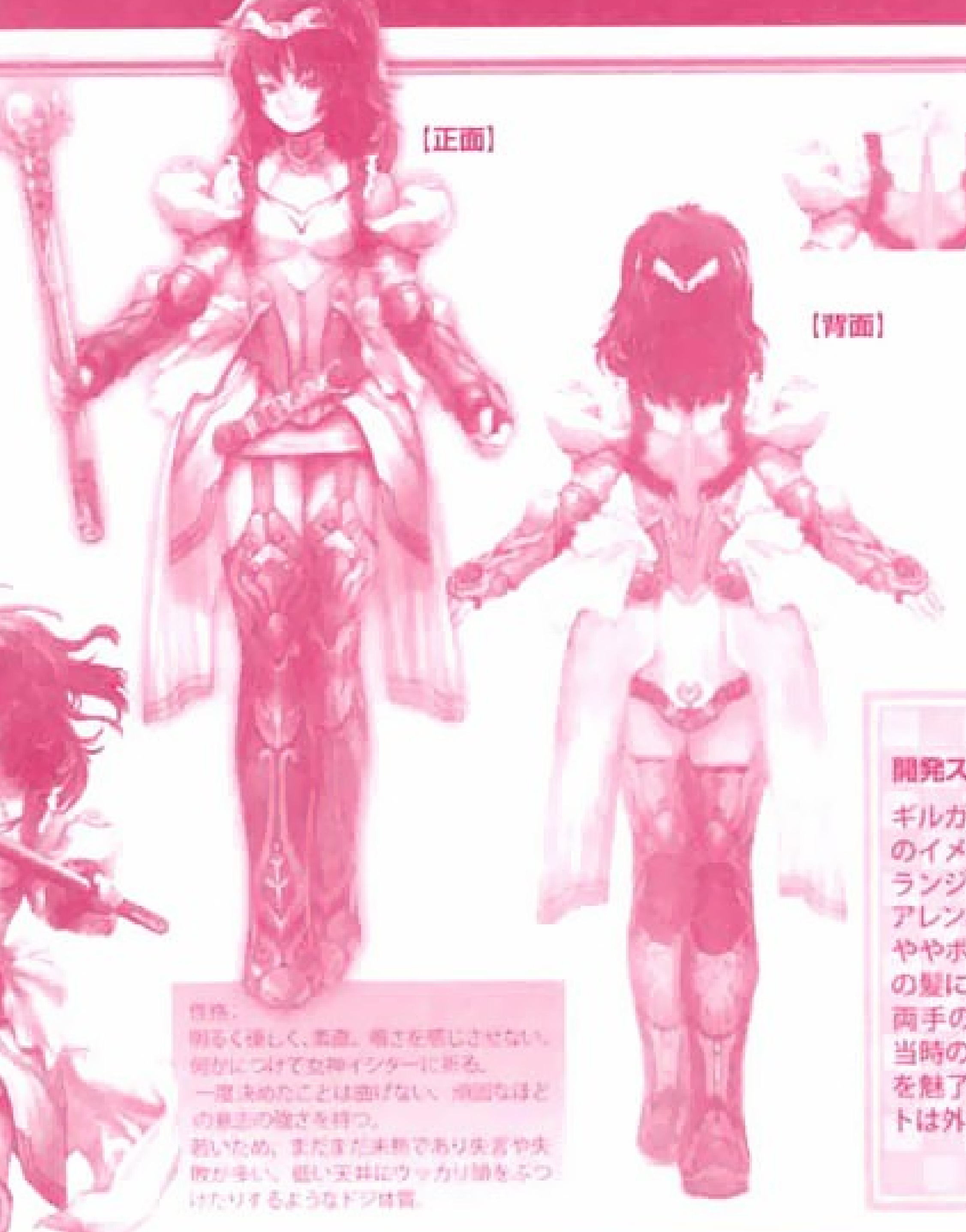
ヤング・カイ
Young Ki

過去の世界からタイムスリップした若きイシターの巫女

平和な国バビリム出身の巫女で、王子ギルガメスの恋人・許婚。
何の力も無いが信仰心が強く、堅い意志と情熱を持っていたため、
女神イシターから特に寵愛を受けていた。
ドルアーガの塔が出現し、ドルアーガが天界の至宝ブルークリスタルロッドを
盗み出した際、当時大ケガを負って寝込んでいた恋人
ギルガメスに内緒で、単身塔を登りロッドの奪還を試みる。
この際、女神イシターはカイに「勇気を身軽さに変える」魔法の
ティアラを授けた。
聖龍クオックスの助けもあり、塔の最上階に至るカイであったが、
ドルアーガの呪いを受け石にされてしまう（『カイの冒険』）。
結局彼女はギルガメスによって救出され、ブルークリスタルロッドを
奪還することに成功する。
ロッドはカイに強大な魔法の力を与えた……（『イシターの復活』）。
しかし、塔を降りる途中、何らかの力が働きカイは8年後の未来へと
飛ばされてしまう。そこは、死んだはずの悪魔ドルアーガが支配する
オーンという世界であった。
カイは、元の世界に戻る方法を探すうちに、オーンでの戦いに
巻き込まれていく。



【カード図案】



【正面】

【背面】

性格：
明るく優しく、素直。暗さを感じさせない。
何かにつけて女神イシターに祈る。
一度決めたことは曲げない、頑固なほどの意志の強さを持つ。
若いため、まだまだ未熟であり失言や失敗が多い、低い天井にウッカリ頭をぶつけたりするようなドジな面。

開発スタッフより
ギルガメス同様に初代のイメージを守りつつランジェリードレス風アレンジが入りました。ややボサッとした茶色の髪に両足のレガース両手のアームカバー、当時のプレイヤーたちを魅了したミニスカートは外せません。

ワルキューレ
Walkure

天界を追放された正義と戦いの女神

マーベルランド出身の神族で、数々の戦い（『ワルキューレの冒険』『ワルキューレの伝説』）などをくぐりぬけた百戦錬磨の戦士である。
何百年何千年にも渡る悪との戦いを経て、アヌ神の支配する天界において
正義と戦いを司る女神として奉じられた。
悪が世界を支配したとき、人々の祈りが天に届けば、戦装束を身につけ降臨し
世界を救うというのがワルキューレの務めである。
だが、神々の掟で干渉が禁止されている
天と地の狭間にある世界オーンが、
悪魔の手によって滅ぼされようとしていることを
知ったワルキューレは、神々の掟を破りオーンに
降臨しようとする。
ところが、掟を破ることに怒った主神アヌによって、神の力（強力なパワーやタフネス、スピード、
魔力、不死性といったもの）をほぼ
すべて奪われてしまう。残った神の力
は驚異的な視力だけとなり、オーンへ
と落とされてしまう。
このため、重い剣と盾を使った
戦闘スタイルは取れず、軽い
弓と矢を使うことになる。それ
でも正義と女神の誇りにかけ、
オーンを救う戦いに参加する。



【正面】

【初稿】

【背面】

性格：
正義と戦（いくさ）の女神として誇り高く、常に凛（りん）としている。
理知的な性格もあり一見冷たい印象を人に与えるが、いったん怒ると、激しく、容赦なく、怖い。
卑劣な行為や、恥知らずな行為、傲慢な振る舞いを嫌う。
実体（人間の体）に慣れていないため、最低限レベルの常識を知らない（食事の仕方を知らないなど）というギャップがある。



【カード図案】

開発スタッフより
時代を超え今もなお、人気を誇る女神です。
碧緑の鎧、白鳥の羽根兜に金糸の三つ編みは既に完成されたデザインだったので、今作では戦女神へ成長した証を背に宿しています。
唖采弦二（あさいげんじ）氏入魂の作で自信作でもあります。

ゼオバルガ
Xeovalga

記憶を失った謎の古代兵器

超古代文明（エイオン）が生み出し、神々から「神の敵」と呼ばれている人型兵器の一体。
コールドサイコニウムという超金属製ボディと無尽蔵の超エネルギー炉を持つ。
元々は人間であり、志願して現在の姿となって、超古代に行なわれていた
「世界」と「世界」の間に起こった戦いに参加していた。
だが、ある事件をきっかけに彼は自らの文明を滅ぼしてしまい、記憶を失う。
その後、気の遠くなるような時間、石板と化し眠り続けていたが、
戦乱に追われた少年ラギが彼の目を覚まさせた。
本能の命じるまま、その怪力で少年とその兄妹を守ったゼオバルガは、
いつしか少年たちの保護者のような存在になるのだった。
執拗に襲ってくる神々の刺客の攻撃を退けながらも、
少年たちとともに悪魔ドルアーガとの戦いに参加することになる。

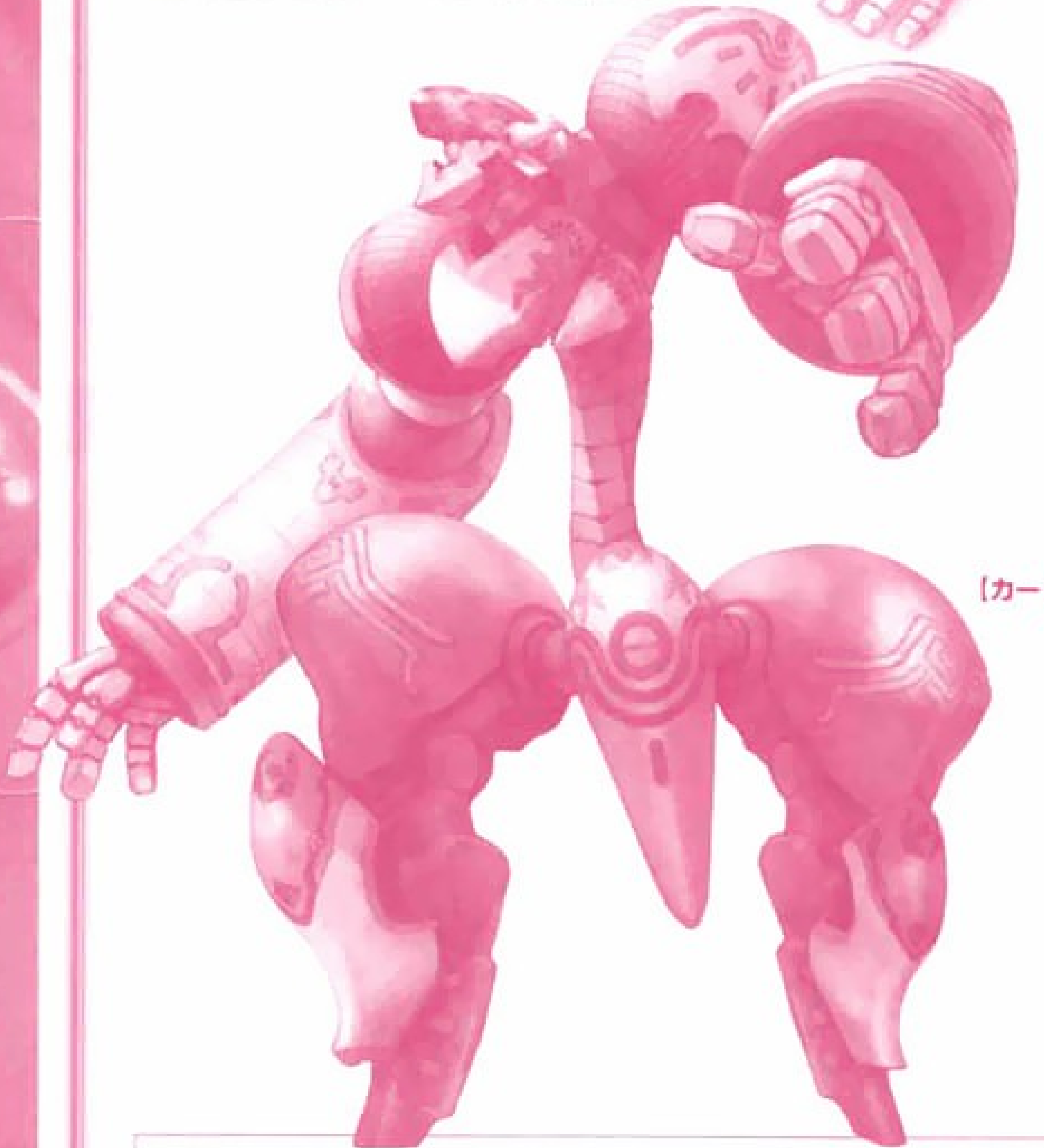
性格：
記憶を失っていて、普段はぼーっとしている。子供や動物や花が好きで、虫を踏まないように気をつけたりするほど心優しい。
だが敵を認識し、戦闘モードに入ると獰猛（どうもう）かつ冷酷になる。
発声器官が無いので獣の咆哮のような声しか出せないが、テレパシーによる会話が可能であり、この時は理知的な会話を行なうことができる。



【正面】



【浮遊・背面】



【カード図案】

開発スタッフより
キャラクターに人間が多かったので非人間型として生まれたのがゼオバルガです。他のキャラクターでは不可能な装備や外見の変化などやりたい放題なキャラクターです。初期デザイン案では鉄板だったりしました。

ゼオバルガ・バリエーション 初稿



【二脚】



【四脚】



【戦車】



【浮遊】

女神イシター
Ishtar

慈悲深き愛と戦いの女神

天上界に住む女神。地上界やオーンなどの世界を見守る役目を持っている。




【イシター・正面】


【背面】

イナーナ姫
Princess Inanna

オーン王家の皇女

オーン王家の皇女。オーンの開放をめざし戦っている。
戦うことを知らなかったオーンの人々を統率し、ドルアーガと戦える兵力を再編しようとしている。
その姿から、女神イシターの生まれ変わりなのではとも噂されている。


【イナーナ・正面】

開発スタッフより

包み込むような笑顔と知的な瞳が特徴です。
物語が聖と魔の戦いを中心に展開するので、衣装も戦闘装束を意識したデザインです。
さりげなく大胆なデザインに仕上げたのは鴉丸忠次（からすまちゅうじ）氏の功績といえます。

ラビ・ラギ・ララの３兄弟
Lavi･Lagi･Lala

オーンの村の子供達

ドルアーガ軍に占領された村に住んでいた子供たち。
子供達の親や村人達は、ドルアーガ軍に追われ、オーン各地へと逃げている。

開発スタッフより

子供の幼さと強さを感じるデザインです。
活発なラギは赤毛で、古代王家の血を濃く引くラビは聖なる色である青の色素が強いです。ララの和洋折衷感は唖采ワールドの一言。


【ラビ】


【ラギ】


【ララ】

ゲイト Gate

ドルアーガの魔軍参謀

ドルアーガの魔軍の参謀にして、すべての魔法使いたちの王。
体は弱いらしく、両脇にある白い機械の助けで歩いている。
時の杖（ワンド・オブ・タイム）を使い、強力な兵士を異世界から
召喚することができるため「門（ゲイト）」と呼ばれている。
さまざまな陰謀を用い、オーンやすべての世界の滅亡をたくらんでいる。



【正面】　【初稿】　【背面】

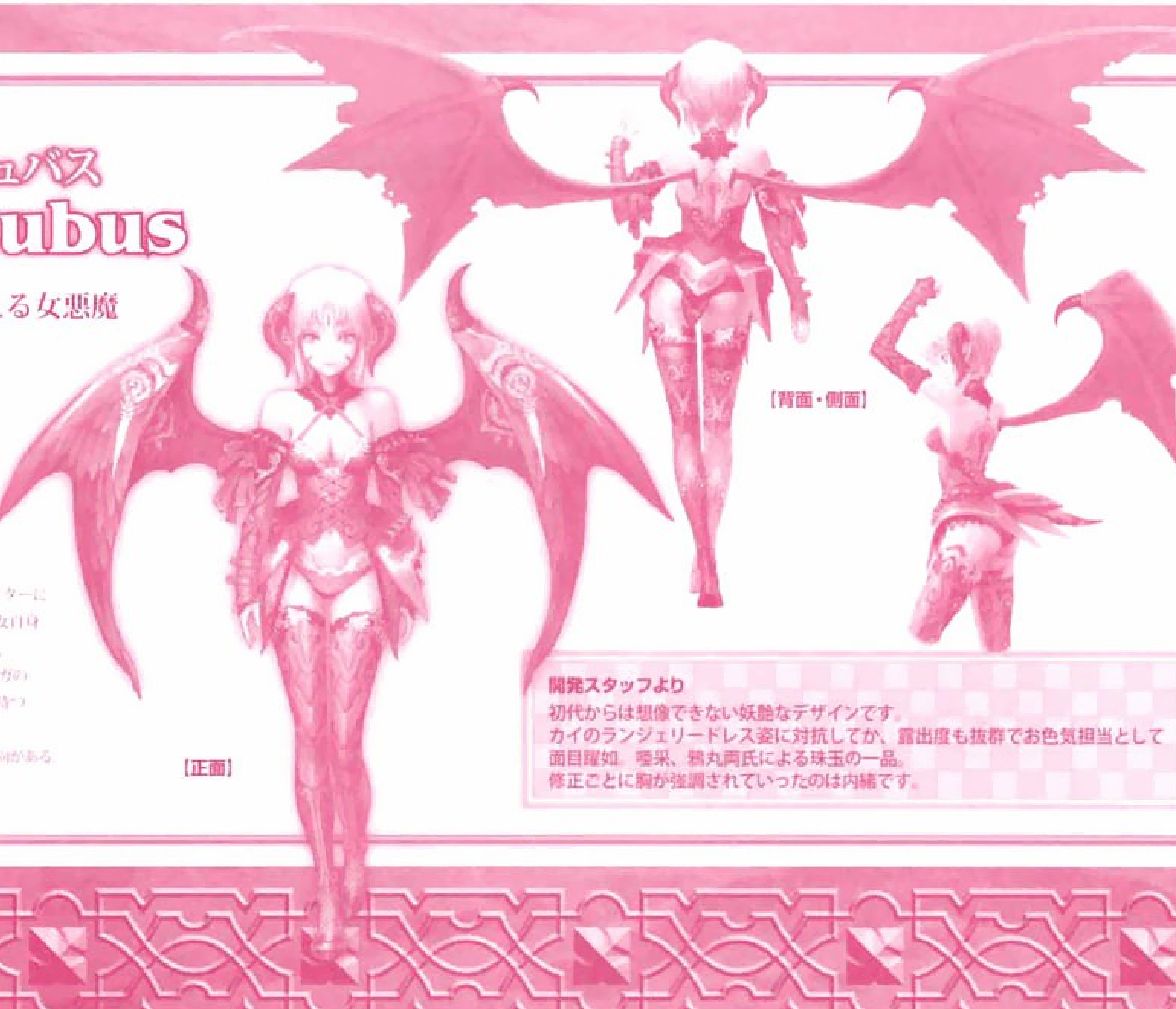
開発スタッフより

魔力を纏い、怪しく力強いイメージを重視。
物語上に必要な杖以外は唖采氏のアイデアを使わせてもらいました。
仮面の下の顔はかなり渋いです。

サキュバス Succubus

ドルアーガに仕える女悪魔

カイのライバルキャラクター。
ギルガメスやカイに敵対する
魔軍の女悪魔。
ドルアーガに対して完全に忠誠を
誓っていて、長らく側近のように
仕えている。その経歴は不詳。
変化や幻惑の魔術を得意と
して、特に女神イシターの
姿に化けることがうまい。
これは、彼女の顔かたちが女神イシターに
似ているからといわれているが、彼女自身
幾たびも自身の姿を変えているため、
真の姿は謎である。今回はドルアーガの
命令で、ブルークリスタルロッドを持つ
カイをつけ狙っている。
感情的になるとヒステリックになる傾向がある。



【背面・側面】　【正面】

開発スタッフより

初代からは想像できない妖艶なデザインです。
カイのランジェリードレス姿に対抗してか、露出度も抜群でお色気担当として面目躍如。唖采、鵜丸両氏による珠玉の一品。
修正ごとに胸が強調されていったのは内緒です。

クロムナイト
ChromeKnight

ドルアーガの魔軍最強を誇る黒金の騎士



ギルガメスのライバルキャラクター。
隕石で鍛えたといわれるクロムの魔剣と、装着した者の「憎悪を力に変える」黒金の鎧を身にまとう漆黒の騎士。
ギルガメスを激しく憎悪し、倒そうとしてくる。しかし、常に正々堂々とした戦いを挑み、陰謀や策を弄することは好まない。
戦闘に喜びを感じ、ハイになる傾向がある。

開発スタッフより

全身を漆黒の鎧で纏った剣士がコンセプト。
ゲーム中では分かりにくいのですが、甲冑や盾のディテールがとにかく格好いいです。
制作現場でも非常に人気がありました。

ブラックワルキューレ
BlackWalkure

ワルキューレの力を持つ謎の女戦士



ワルキューレのライバルキャラクター。
ワルキューレから失われた神の力と同等の力、すなわち強力なパワーとタフネス、スピード、魔力、不死性などを持ち、身の丈ほどもある大鎌を自在に操ることができる。なぜか視力だけは弱く、ほぼ盲目であるが、感覚が鋭いため戦いに不都合は無い。
ワルキューレを倒すことが目的のようだが、ゲイトの言葉によって操られているようにも見える。
無口で感情を表に出すことをしない。

開発スタッフより

陽のワルキューレに対して、陰の存在としてブラックワルキューレが制作されました。
ワルキューレが奪われた力の中に視力だけが無かったため彼女は盲目のままです。

テンペスト
Tempests

神界の刺客にして嵐を司る三天使

ゼオパルガのライバルキャラクター。
天界のアヌ神が作り上げたゴーレムで、雨（レイン）、風（アネモネ）、雷（ブロンテ）という名前が与えられている3体の総称がテンペスト（嵐）である。
神々に敵対する悪魔をせん滅するのが彼女たちの務めであり、今回は「神々の敵」と呼ばれるゼオパルガを破壊するために天界からつかわされた。目的がゼオパルガだけのため、ドルアーガには目もくれず攻撃を仕掛けてくる。



【背面】



【レイン】



【聖剣】



【アネモネ】



【ブロンテ】

開発スタッフより

正義の使徒としての顔と断罪者としての顔の両面を兼ね備えたキャラクターです。
ゼオパルガと同じく素材は石（＝非生命）で羽根は白鳥の羽毛のように柔らかいです。

アーケードゲームライブラリー
ARCADE GAME LIBRARY



第41回　リンゴの森には多くの猿が待っていた

カンガルー

（サン電子 1982年5月）

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力:VGLプロジェクト／あまちゅあらいん）

80年代初頭のアーケードゲームは常に進化を続けていた。キャラクターの魅力と動きが注目されはじめたこの時代、アクションゲームが多様化していった中、敵を全滅させるのではなく、攻撃をかわしながらゴールを目指すタイプのゲームが流行となった。そして『クレイジークライマー』や『ドンキーコング』などのヒットに続く、新たな「猿との戦い」が82年の夏に始まろうとしていた。ピョンピョン移動やパンチで敵を殴るアクションが面白い、サン電子の新作『カンガルー』の登場である。70年代〜80年ごろには猿やゴリラが悪役として登場する映画がヒットしたという時代背景によるものか、またもや猿は悪役なのだ。

果物はボーナス　リンゴは凶器

操作は8方向レバーで行なう。左右移動のほかに、上でジャンプ、ナナメ上で横ジャンプ、下で伏せて、階段の場所では上下が昇降になる。前年の『ドンキーコング』でようやくジャンプ動作の概念が定着したばかりで、レバーでジャンプ、ボタンで攻撃という操作に当時のゲーマーは慣れるまで苦労したようだ。だが、その新鮮な動きと展開に魅せられ、徐々に人気を高めていった。

舞台は主人公であるママカンガルーが、猿に捕らわれた赤ちゃんカンガルーを助けに行くという設定だ。基本的に跳んで登ってゴールを目指せばいいのでゲーム内容は分かりやすい。カンガルーという題材もそうだが、移動時に跳ねながら動く姿やジャンプで飛び跳ねる様子が見ているだけで面白く、またその時の「ピョォォォーン」という効果音や、クラシック曲を多用した軽快なBGMが新鮮だった。

ゲームの基本的なルールだが、猿に体当たりされたり、同じ高さにいる猿が投げてくるリンゴにぶつかるとやられてしまうので、まずはこれをかわさなくてはならない。リンゴが飛んでくる高さによって対応が違い、上ならば伏せて、下ならば跳んで、中間ならパンチでたたくといった行動が必要となる。また最上段にいる猿はカンガルーと縦軸が合ったときにリンゴを下に落としてくる。上にはパンチできず、階段の昇降中は対処できないため厄介だ。

途中にぶら下がっているフルーツは取ればボーナス点が入り、先にあるベルを鳴らせばさらに高得点のフルーツが出現する。表示されたBONUS点が時間制限となり、0になればミスとなる。また、猿以外に「ツッパリコング」という敵が時々出現する。このコングとのパンチ合戦に敗れるとグローブを奪われ一定時間パンチが出せなくなるので、できるだけコングを回避するのが得策だろう。

猿やリンゴに当たっただけでやられるのに、それより強そうなコングに当たっても攻撃できなくなるだけだったり、フルーツはアイテムなのにリンゴは凶器だったりと、なんとも不思議な世界である……。

ゲームの進め方を説明しよう。1面は4層になったステージを単純に横に移動して登って行けばいい。

2面はナナメ階段状になった段差を横ジャンプで登りながら進む。ジャンプ入力に慣れるまではミスして落下することが多いので注意しよう。

3面は白猿の塔が支えている赤ちゃんカンガルーの入った檻を、白猿を一匹ずつダルマ落としのようにたたいて落としていく。白猿は何度かパンチしないと倒せず、その間にも茶猿が接近しリンゴを投げてくるので、連続パンチでの速攻が基本だ。右上のつるにぶら下がった猿が木の上にあるリンゴの山を落とそうとしていて、これを落とされたらひとたまりもない。一種の時限爆弾であり、クリアには運の要素も影響する。

4面は高さがまちまちの土台と階段の森。至近距離から猿が迫り、どの高さにリンゴを投げてくるか分からない恐怖のステージ。猿と距離をおきながら進むしかないのだが、猿がリンゴを投げる周期が決まっているため、一瞬縦横軸を合わせてリンゴを投げさせてからサッと抜けるのもテクニックの一つだ。

4面クリアでループとなり2周目に入るが、猿の動きがトリッキーになり、リンゴを連続で投げてくるなど難度が高くなってくる。

基本画面



8方向レバーでカンガルーを操作し、猿の攻撃をかわしながら上部にとらわれている子カンガルーの位置までたどりつけばクリアとなる。パンチボタンで攻撃、カンガルーが全部やられるとゲームオーバー。

インストラクションカード



プレイ方法が書かれたインストカード。ゲームのポイントがイラスト入りで書かれている。フルーツだけでなく、猿やリンゴをたたいての200点も積み重ねればスコアに影響するのだ。

■攻略のポイント■



ナナメ上へのジャンプが必要となる2面ではジャンプ失敗は命取りとなる。ナナメ上入力時はレバーをやや上よりから左右に倒す感じで入力するのが無難だ。



3面の猿タワーはとにかく連続パンチ。最後の1匹は倒さなくてもジャンプで乗れる高さになるため、無視して飛び上がればクリア可能だ。

6方向レバーは格闘の原点!?

このゲームのハードウエアはZ80系である。スクロール画面が台頭しつつあった当時、固定画面のこのゲームは表現力としてはやや劣っていたのだが、さまざまな要素でヒットに繋げたアイデアの勝利ともいえるゲームであろう。アメリカではアタリが販売するなど世界的にも話題作となった。

やはり注目すべきはその操作形態だろう。「操作は8方向レバー」と前述したが、このゲームでは左右が移動、下が伏せ、上がジャンプ、そして右上と左上が横跳びジャンプとなり、実質的な操作は6系統である。そのため広告には「6方向」という表現が使われていた。ジャンプを含むレバー操作に、パンチ攻撃を組み合わせたのは実質このゲームが初めてであり、その後、形を変えながらさまざまなアクションゲームに応用されていった。ある意味、現在の格闘ゲームの基本スタイルを生み出したのは、この『カンガルー』であったともいえる。コミカル物として登場したゲームだが、その容姿からボクシンググローブを付けたボクサーにたとえられることの多い動物であるカンガルーの登場が、ゲームの時代を動かし、後の大きな戦いのきっかけになるということをだれが想像しただろう。

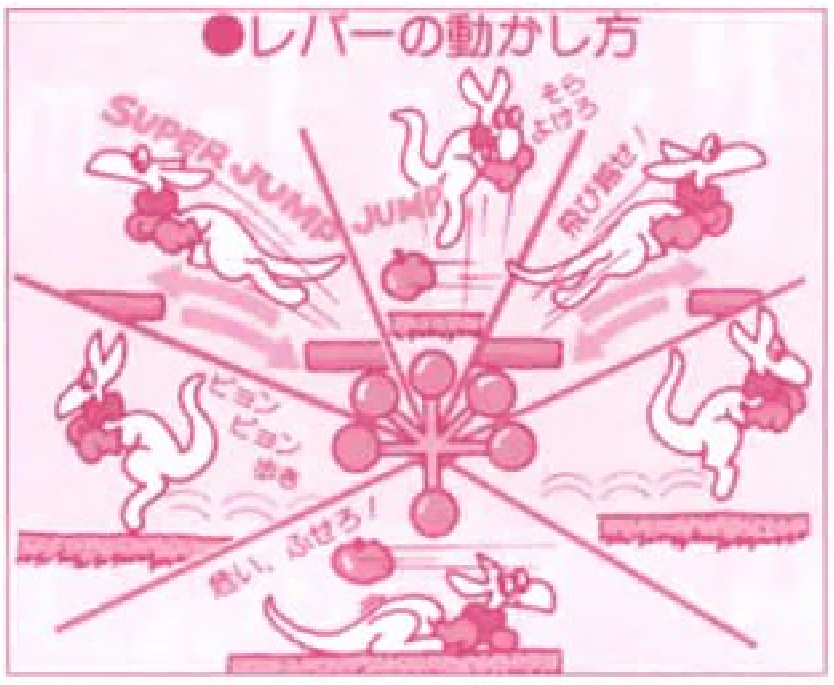
この『カンガルー』自体は続編やシリーズの作られていない一発物でこそあるが、その流れは確かに後世に受け継がれているといえるだろう。

80年代初頭に発生したコミカルゲームのブームだが、それはビデオゲームの表現力が常に進化していた通過点でもあった。80年代後半にはハードの進化に伴い、業務用では派手な表現を多用する3D物や戦争物、大型筐体などの比重が高まるが、サン電子は手堅く基板物の制作を続けた。また任天堂が83年に発売するゲーム機「ファミリーコンピュータ」用に「サンソフト」のブランドで参入し、家庭用でも多くのキャラクター物を根付かせた。

ゲームセンターで起こったさまざまなブームは、後の世の大きなゲーム市場をも創造する原動力になっていた。それほどアーケードゲームが輝いていた時代に登場した1匹のカンガルーの挑戦は、その流れを受け継いだ格闘ゲームたちの戦いの礎になっていったといえるのではないだろうか。

■参考資料

「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）
「コインジャーナル」1982年
（コインジャーナル）
「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ／アマチュアライン）



インストカードの一部。まだ4方向レバーが主流だった時代にジャンプやナナメ入力は当時画期的だった。

募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部「AGLコーナー」まで

【お知らせ】

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
（http://amp.tri6.net　E-Mail：amp@tri6.net）

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

Interview

前作『鋳薔薇』の世界観とキャラクターを受け継いだケイブの新作STG『ピンクスゥィーツ』。今回は、そのサウンドを担当する計7名に緊急インタビューを敢行。7人の個性を集約して作られた、本作のサウンドについていろいろと聞いてみた。

特別企画！

ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～ サウンドスタッフインタビュー



▲写真左から、松本大輔、齊藤尚寛、内藤那津子、MICHI"PAD-A"、柿沼里絵子、黄桜、まさKING

『ピンクスゥイーツ』のサウンドは、7個の個性の集合体

――今作のサウンドを、内部で制作することになった経緯をお聞かせください。

松本　もともとは、モバイル事業の方で着メロや着うたなどを制作しているチームだったんです。私の方は、ゲーセン横丁やモバイルゲームの音を作らせてもらっていたんですが、今回の話が来たときに私の方から「このメンバーでやらせてもらえないですか？」とお願いしたんです。また、最近では社内のサウンド機材に関しても以前より強化してきていることもあり、社内でやってみようという流れもありましたね。

――本作はサウンドを分担して制作されていたようですが、チームとしてのコンセプトはどんなものだったのでしょう？

MICHI"PAD-A"（以下MICHI）　これは制作の方から"ユーロビートみたいな感じ"というすごいぼんやりしたテーマが出されていました。最初は動いている絵もなかったので、イメージとして"ユーロビート"、"女の子っぽい"という言葉だけを聞いた上で作ったんですが、どうやら制作の思っていたイメージとはずれていたようで、それ以降は試行錯誤しましたね。まあ最終的には、ガールズダンスポップみたいなノリに変わっていきました。

――絵をご覧になったときはどういう感想を？

MICHI　前作『鋳薔薇』が全体的にダークなイメージで、私たちも続編は当然その流れに沿ったものだろうと思っていたので、あまりのギャップに驚きましたね。

松本　そうきたかっていう感じでしたね。

――なるほど、では皆さんがそれぞれ担当された楽曲と、その楽曲についてお話をお願いします。

まさKING　ステージ1は私と柿沼の共作です。大きなところは柿沼が制作して、肉付けの部分を私が担当した形ですね。でも最初のステージということもあって、多少時間はかかりましたね。

柿沼　私の持っていたイメージとしては"女の子らしい"、"明るい"といったイメージが強かったんですけど、出来上がったものを見ると……まさKINGさんのおかげかなと（笑）。

松本　ステージ2とステージ4、そしてキャラクターセレクト曲を担当したのは私です。自分の中では、バックでは流れているんだけどそれほどメロディは目立たないという、1面の余韻を引っ張るような雰囲気を出そうと思いながら作りました。

――ステージ2とステージ4での違いは？

松本　ステージ4はちょうど折り返し地点で、次のステージからいよいよ佳境に入る場面でもあるので、ここも悩みどころでした。でもステージ2よりはだいぶ派手になっていると思います（笑）。

――では、その間に入るステージ3ですが。

MICHI　ステージ3とステージ5は私が担当でしたが、実のところほかの六人とは立場も環境も違い、モバイルサイトの「超シネマミュージック」で担当ディレクターもやっているので、スケジュールも違って一人で勝手に動いていたというのが実情でしたね（笑）。ホントに自分の業務の合間をぬって楽曲の制作をしていました。しかも2曲（笑）。

松本＆まさKING　本当にありがとうございました（笑）。

全員　（笑）

はみだしスゥイーツ　「ピンクスゥイーツ」関連の展開だと、鋳薔薇WEBマンガ番外編「ピンクスゥイーツ」、また鋳薔薇フィギュアのショートドラマ「イバラ学園」をケイブHPで無料配信中。携帯サイト「ゲーセン横丁」では、オリジナルアプリ「ピンクスゥイーツ外伝　対戦！ローズシスターズ」の配信も控えているぞ。



MICHI　1曲作れば自分の中では十分だなと思っていたんですが、そう甘くは無かったです（笑）。ステージ3は時間をかけて作ったという印象はあります。それよりもステージ5ですね。ステージ5はゲームの中でも佳境に入る部分なんですが、ちょうどそのころ私がインフルエンザにかかっていたことと、私の作業も佳境に入ってきたということもあって、まさにステージ構成と自分の環境がマッチした形になりました（笑）。

――本当、まさに佳境ですね（笑）。

MICHI　ステージ5は忙しい曲にしようとイメージを持っていたんですが、あとは本当にノリで作りましたね（笑）。後から聞いてみると実はステージ5の方が気に入ってたりするんです。制作していた当時を思い出すので（笑）。

内藤　次のステージ6は私です。本当はもっと明るい曲にする予定だったんですけど、ステージ5までみんなが結構明るい曲を作ってきてたので、雰囲気を変えて若干暗めの曲を作りました。

齊藤　最終面となるステージ7は私が作りました。ステージ6を受けての最終ステージなので、シリアスな曲調を心掛けました。教会をイメージした背景画と聞いていたので、シンフォニックなスタイルとユーロビートなスタイルをできるだけ合わせて作るように心掛けていますね。

松本　全ステージを総合して聞くと、かなりバラエティに富んでいると思いますよ。

――なるほど、そうなると黄桜さんのご担当は？

黄桜　私はボス曲を担当しました。ボス曲はステージ中とは違うイメージで制作したので、ほかの楽曲は特に意識せずに作りました。激しさと緊張感がだんだんと増してくる展開にしていかなければならないので、その点はどの曲も意識して作っています。



初公開!?　「アノ歌」のヒミツ

――ゲーム中の曲ではないんですが、本作には「IBALOVE☆SONG」という歌があるそうですが。

松本　あれを制作したのは内藤ですね。元々は前作『鋳薔薇』と今作『ピンクスゥイーツ』の両方含めての歌を何か1曲制作するという話があったんです。

内藤　あれは時間があまりなくて、歌詞も曲も短い期間で考えたんです。

――それでは制作はすべてお一人ですか？

松本　作詞作曲に加え、歌も彼女が歌ってますよ（笑）。

MICHI　しかもコーラスまで（笑）。

内藤　あ、そうですね（笑）。依頼されたときは「期間も短いからあんまり注文しない。『鋳薔薇』っぽくなっていれば好きな曲を作っていいよ」と言われていたので、もう「全開でいきます」っていう感じで作りました（笑）。

――タイトルもすごいですよね（笑）。

内藤　タイトルはすぐ出たんですよ（笑）。もう頭の中でバラララバラララ……♪　って言っていたんで。だからホントに何も考えずに出てきました（笑）。

まさKING　神だね。

松本　ホントスイマセン（笑）。

内藤　でもラブソングになってますよ、歌詞も……ん？　ラブソング……だよね？

松本　おい！（笑）

内藤　い、いや、一応ラブソングっぽく歌詞もできたなって思ってます。

――作詞は今までにされたことは？

内藤　やったことはあります。実はこの前の『虫姫たま』に収録されている「レコde唄歌」も、私が作詞作曲をやらせてもらいました（笑）。

――そうだったんですか（笑）。でも今作に関してはご自分で歌まで歌っていますよね。

内藤　ええ。時間が無かったので、私が作って歌うのが一番早いっていう流れになっちゃったんです。で、これはもう歌うしか無いって思って歌いました。もうやりたい放題でしたね。本当に楽しかったです（笑）。

――ほかの皆さんが聞いたときの感想は？

MICHI　作ってる最中からちょっとずつ聞いてはいたんですけど、曲だけのときにまず「うわー」ってなって、歌が入って「うわぁー！」ってなって、AOUエキスポの最中には「うわぁー!!」ってなって、AOUエキスポが終わったときには自分も口ずさんでました（笑）。

全員　（爆笑）

松本　そうそう、だからみんな会場から帰るときには「バララ～バララ～♪」って口ずさんでましたね（笑）。

――それでは、最後に読者の方へ一言お願いします。

松本　今回の『ピンクスウィーツ』では、プレイしているうちに肩が震えてくるんじゃないかなくらいノリノリにノッていただければいいなと思っています。ほかの聞きどころとしては、キャラクター同士のセリフのやりとりなんかもボイスと字幕で出てくるので、それを見て聞いて楽しんでもらえればと思います。

MICHI　そうですね、ノリながらやってもらえるとうれしいですね。

内藤　エンディングまで頑張って行って、スタッフロールも見てくださいね。

まさKING　ゲームセンターの人にお願いして、サウンドは大でお願いしたいですね（笑）。

（2006年4月7日　ケイブにて）

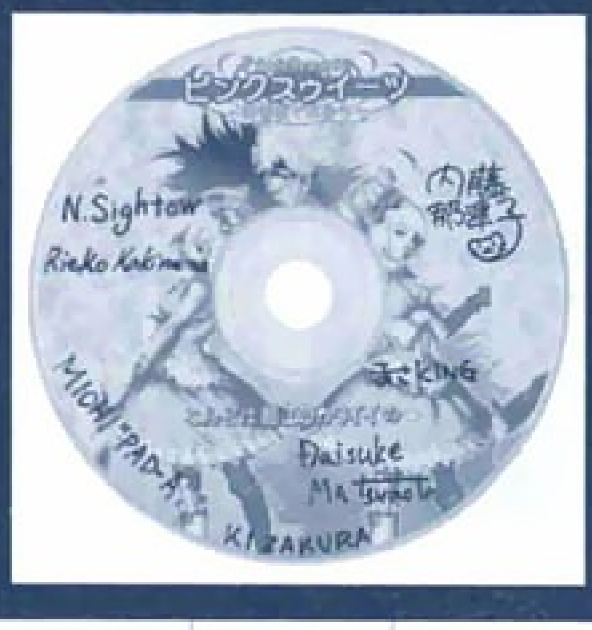


PROFILE

（写真左から）齊藤尚寛：ステージ7を担当、MICHI"PAD-A"：ステージ3、ステージ5を担当、まさKING：ステージ1、ステージクリア、エンディングを担当、内藤那津子：ステージ6、イメージソングを担当、柿沼里絵子：ステージ1を担当、松本大輔：ステージ2、ステージ4、キャラクターセレクト、ゲーム中のボイス編集、黄桜：全ステージのボス曲を担当

PRESENT

なんと今回、インタビュー中にも話に出た鋳薔薇イメージソング「IBALOVE☆SONG」のCDを特別に作っていただきました。世界に3枚しかないこのCDに、スタッフの皆様のサインをお入れしてプレゼントしちゃいます。70ページのプレゼントコーナーを読んでどしどしご応募ください。



はみだしスゥイーツ　なんと「ゲーセン横丁」で配信されているアプリ「ピンクスゥイーツ外伝」のサウンドもこのスタッフが制作しているのだ。ゲーセンだけじゃガマンできないという人はぜひダウンロードしてみよう

猛者通信ドス龍

DOS4本目　シール機愚連隊、西へ

頭隠してシリカゲル！　基本的に何から何まで違う俺たちジ☆ダップセが欺まんに満ちた世界にしゃしゃり出るトマソン世界一決定戦、今月もゲーセン談義をモッツシと繰り広げていく我らかな。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ
穴埋め:ケソ

登場人物とか



まさ
触るもの皆ハイテンションMAXの勢いで、目には目を歯には刃をの心意気で立ち向かうノー虫歯戦士。これまでの人生において、写真シール機歴は3回ぽっち。



ケソ
やっとカスタム機を拾ったぜ！と思ったらTEC9の時代にドップG/Zだったこのやるせなさよ！　ちなみに写真シール機歴は、メンバー最多の5回。



ブニョ
猛者の担当になってから、確実に人相が悪くなったと評判の音速編集。好きな言葉は民事再生。写真シール機歴は、なんとたったの1回。

EPISODE:01
チャランボ地獄の怪
Ogre of Kick

～4月某日・アルカデ作戦室にて～

ブニョ　お、ちょうどよかった。二人そろっているところで、ちょっと見てもらいたいお手紙があるんだけど。

ケソ　何ッ！　金なら貸さんぞ！

まさ　情け無用っぺれ～。

ブニョ　やだなあ。社会のボトムズに居る君たちに借財しようなんて、みじんも考えてないよ（笑顔）。

まさ　にこやかな顔でソウルに響く問題発言をするね、君ィ。

ブニョ　まあまあ。とりあえず、これ見てくださいよ。読者の方から頂いたんですけど、今回の猛者のネタになればいいかな、と思ってね。

～猛者通信ドス龍係様～

ダッ（中略）ニョ（中略）ところで、最近はレゲーの話を織り交ぜた最新ニュースのことなんかをつらつら書いておりますが、なんていうか、ダップセが今まで経験してなかったようなことをパーッとやってみるってのはどうですか？　そう、例えば『プリクラ』とか！「男には縁の無い話じゃペチュニア！」とか思うカモですが、なかなかに楽しいですよ。最近のプリ機は、自分でシャッターを押して撮るタイプとか、ステージが上下に動いたり、横から風が吹いたりと、トンデモな仕掛けがたくさんあるのですよ！　ゲセといったらオサレな女の子はプリクラと答える（？）この時代、一度イケイケにプリをとってみてはいかがでしょうか!?　「女性のみ」のところでも、ケソが女装すればカップルになります。オッケイオッケイ!!

（岩手県　慧利子）

まさ　モフ。プリックラとな。

ブニョ　ネタとしてはいつも候補に挙がってたんだけど、猛者的にはそぐわないかな？　ということでスルーしてきたんだよね。

ケソ　そりゃ、オイドンにコギャル装備をさせるってんで反対してたピギャース！（藤子風涙&鼻水）

まさ　しかし、最近のシール機は凝っておるのう。ステージの稼動や風力発生、まさに舞台装置マッツァオっぺれ～。

ブニョ　しかし……確かに僕らにはシール機は縁が無いなあ。

ケソ　女の子なら許されますが、我々革命戦士が携帯に自分のシールを貼ってた日には、オリハルコニウムナックルで粛正されますからね。

まさ　まあ、ゲセを語る上では、確かにシール機と風力は欠かせない要素ではある。よって、今回は猛者的なシール機談義をシューティナーウしてみようと思うがどうか。

ケソ　ラジャリで。

EPISODE:02
俺が神田のロボトミー
Hanging On

ブニョ　ところで、ダップセはプリクラって何回ぐらいやったことあるのかな？　僕はかなり昔にAOUショーで1回撮ったっきりなんだけど。

まさ　我は知人ズと一緒に戯れに数回撮ったくらいかのう。

ケソ　僕は伝説のえみりゅんフレームを求めて仙台まで旅立ったものの、結局発見できずに涙に暮れて帰ってきたという伝説の持ち主ですよ。

ブニョ　インフィニティに痛いね（無垢な笑顔）。

まさ　結論として、このメンバーではプリクラのプの半濁点すら分からぬというクリティカルな事実だけが導き出されたわけだが。

ケソ　そもそも、我らが学徒のころはプリクラなんつーハイカラな機械はゲーセンに置いてなかったっていうか～。

まさ　プリクラに撮られると魂を抜かれると教えられて育ったっぺれ～。

ブニョ　確かにプリクラ……いわゆるシール機が普及したのは、90年代後半だから、オーバーサーティーンにはあまり縁が無いのかもね。

まさ　田舎に帰省したときに記念写真を撮ることはあっても、日常的にシール機で撮る習慣が無いというかな。

ケソ　我らが「暇さえあれば対戦」という生き様を見せているのと同じように、渋谷の娘さんたちは「暇さえあればシール機」というあんばいなのでしょう。

まさ　時々、手帳一杯に友人知人のシールを集めているのを電車の中などで見るが、あれは何かね、その昔、大洋ホエールズの選手が、ホームランを打つごとにヘルメットに星を付けていたようなものかね。

ケソ　武蔵坊弁慶が、倒した敵の武器を狩り集めるようなものでしょう。

ブニョ　メモリアルアイテムとして大事にしているだけですってば！

まさ　ふーむ。最近のシール機は、画面にガイドフレームが出て、それに合わせてポーズをとれば、売れっ子モデルのようなポーズでの写真を撮ったりできるのか。

ケソ　これを使えば、ジョジョ立ちのポーズや昇龍拳のポーズなどを、そのまんま再現できますね。

ブニョ　最近のは全身を撮れるシール機も多いですからね。ポージングにも凝れるんじゃないかな。

まさ　ムス。全身が撮れるということは、ペット連れでも一緒に撮れるというわけかね君。

ブニョ　店にペット持ち込み禁止じゃなければ撮れるのかな？

まさ　ならば、ペットの視線から飼い

プリントシール機今昔物語

プリントシール機の歴史を2タイトルで振り返ろうという強引なコーナー。最新機種と初代『プリクラ』を紹介。

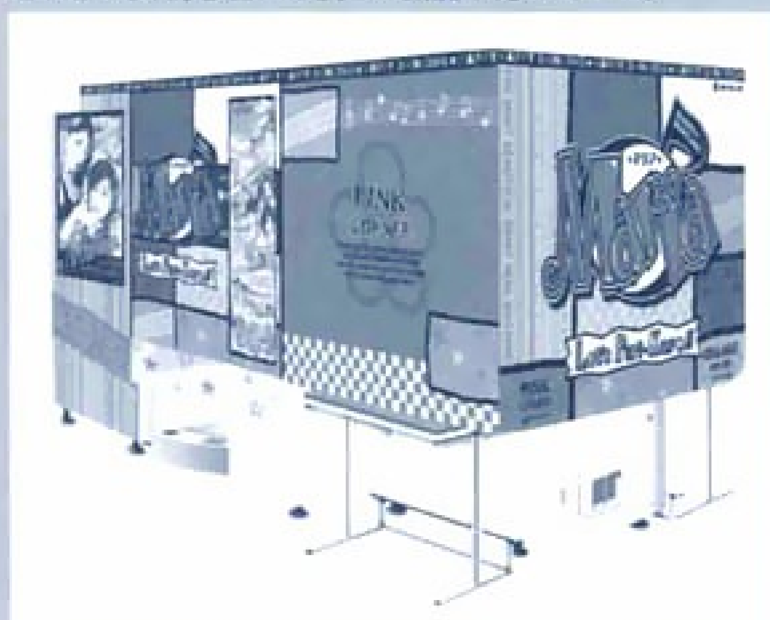


プリント倶楽部

'95年7月にアトラスが発売した、オリジナルシールプリンター「プリント倶楽部」。最初は16分割のシールで、背景（フレーム）は9種類だった。

Maria（マリア）

4月上旬に（株）アイ・エム・エスから発売されたばかりのプリントシール機。カラオケで歌い、踊りながら撮影が楽しめるモードを搭載。また、簡単にモデルと同じポーズで撮影できるという、初心者にも優しい機能も付いている。



主を撮れるシール機というのはどうか。「ああ、自分はいつもこんな視点で見られているんだなあ」と、犬ティクシャウや猫ティクシャウになった気分も味わえるという優れものじゃよ。

ケソ　キャラクターと一緒に写る、ってのは昔から流行ってますよね。前に、ゲームショーでセガの湯川元専務フレームのシール機を見た記憶がありますZO！

まさ　ディズネルのキャラと一緒に撮るのはポピュラーっぺれ〜。クマプソとかマイ某ル・ジャクソンとか。

ブニョ　いや、マイケ某はディズニーキャラじゃないですってば。

まさ　実在の人物と一緒に撮れる、ってのは面白そうだが、肖像権の問題とかいろいろ厄介なのかね。

ケソ　「アントンにビンタをくらってるフレーム」なんて売れそうなんですけど。

ブニョ　だから、それで全国の何人の女子高生が喜ぶかって話ですよ。

EPISODE：03

スローな武技にしてくれ

Difficulty in Rush

まさ　せっかくだから、猛者的にいろいろと新シール案を考えてみるか。ひょっとすると、どこぞのメーカーさんが取り上げてくれて、実際に製品化されるかもしれぬて。

ケソ　ハイッ！　我に策あり！

まさ　申してみよ。

ケソ　昨今の健康ブームに便乗して、緑茶成分入りシールや、大豆に含まれるイソブラボンを含有したシールを作ってみてはどうでしょう？

まさ　なるほど。人体には全くもって喜ばしい影響は無いが、何となく身体に優しいような気がするな。

ブニョ　気がするだけでしょ⁉

まさ　我もエコロジカルに気を配って考えてみたのだが、みかん汁などで印刷して、火であぶったら写真が浮き出てくる「あぶり出しクラ」などはどうだろうね。

ブニョ　何で写真を見るためにツーアクションが必要なんですか。

まさ　もしくは、撮影した後に太陽の下に置いとけば画像が浮き出てくる「日光写真クラ」とか。

ケソ　みんなシール機で撮った後は日サロに持ち込むから速攻焼けますYO!

ブニョ　それも大いなる無駄のような気が……。

まさ　1回撮るごとに寿命が縮んでいくという「恐怖新聞クラ」はいかがかね。これなら男気を試すマシンとして、男女の垣根を超えて広く親しまれるであろう。

ブニョ　男女の垣根を超える前に、三途の川を超えてしまいますよ！

EPISODE：04

戦い終わって 〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

まさ　とまあ、シール機はさまざまな可能性を秘めた人類決戦兵器になりうる存在だと認識した我々だが。

ブニョ　予想通りにグダグダですね。

まさ　まあ、野郎ゲマにも全く役に立たないというものではないさね。ゲームのICカードなどに自分のシールを貼っておけば、店内で落としたときや忘れたときに、速攻で届けてくれたりするかもしれぬて。

ケソ　逆に、「ウヌ！　憎たらしいあんにゃろうのカードかよ！」とその場でカードを粉砕されたりして。

ブニョ　その前に、貼る場所が悪かったらデータを読み取ってくれなくなったり機械に詰まってしまう場合もあるので、貼らない方が賢明かと。

まさ　いい機会なので「漢のシール機活用法」を募集してみるのもいいかもしれぬな。シールの小粋な使い方をしている益荒男が居るならば、猛者あてに信（てがみ・中国ではこう書く）をしたためてみるといいだろう。

ケソ　ハイッ！　履歴書に貼って、オチャメさをアッピールしてみるのはどうでしょうか⁉

ブニョ　書類審査落ち確定です。

ケソ　ショボム。　（続く）



あったらいいな♥ こんなシール機がよォ!!

シール機ならば俺たちに任せろ！　とばかりに繰り出してみた新型案。メーカーの皆さま、ビビッと来たらアルカデ編集部までTELを！

まさVer.

アトラスの初代プリクラの中身はST-Vだったとか、無駄な知識しか持たない我だが、愛称の変革から考えてみたい。プリクラのイメージを残しつつも、凶暴なニヤピクぶりも感じる『グリズラ』とかはどうだろうかね。何の略かは自分でもよく分から、あ、ねい！　が、とりあえずマタギフレームやカールおじさんフレーム、紅シャケハントフレームなどを安直に導入してみてほしい。



被写体が獣化するメタモルフィックシステム(仮)が大きなウリとなるだろう。

ケソVer.

ありきたりのシール機じゃ満足できない冒険心溢れたアナタに贈るのが「心霊フレーム」‼　一見フツーのシールだが、よく見ると背後に霊障が……キャッ！　実際の心霊スポットに「恐山限定機」や「廃校舎限定機」などのマシンを置くと、かなりの確率でビンゴを引き当てられると思います。もしブツが写ってシ、モウタ場合に備えて、シール供養神社なども作るといいのでは⁉



「本当にあった怖いシール機」などのネーミングでよくね⁉（よくない）

ブニョVer.

新規シール案として考えてみたのは、ズバリ「オンラインシール機」。マッチングシステムなどを使って、離れたところに居る人と一緒にシールを撮れるシステムです。全国のゲームセンターをオンラインでつなげば、どこに居てもツーショットの合成写真が撮れるという優れものに！　単身赴任のお父さんや、遠距離恋愛をしている人たちには喜ばれるかもしれない⁉



沖縄に居る人と北海道に居る人を、オンラインでツーショット状態にも！

月刊★うろ覚絵

いつのまにか定例化した（しかも持ち回り）うろ覚絵のコーナー。今回は私、ブニョが担当します。今回はキャラではなく「技名」を当ててください。



つーか絵心無くってスイマセン。でも分かるでしょ？　正解した人の中から抽選で1名にダップセからすてきなプレゼントが贈られますよ。

猛者つ子通信

うろ覚絵の答えや、ジ☆ダップセにやらせたいことは以下の宛先まで。住所氏名もお忘れなく。はがきが採用された人には、何かダップセからプレゼントがありますよ。お楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス龍 係
◎もしくは電子メールにて
mosa@arcadiamagazine.com

ゲームセンターイベントリスト

May. 2006

闘劇が終わっても、イベントは各地で行なわれます。闘劇で満足いく結果が出せた人も、そうでない人も、一休みしている暇なんて無いぞ。イベントがキミを呼んでいるのだ！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北



北海道・東北

★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm

5/3 19:30 MBAC 大会
5/4 19:30 頭文字D Ver.3 大会
5/5 11:00 太鼓の達人8 大会
5/13 19:30 DDR 5th ミニイベント
5/27 19:30 エアホッケー 大会
毎週日曜 13:00 ムシキング 公式大会
※詳細はHPを参照

宮城県

★ゲームパラダイス パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 ☎022-374-3451

5/14 17:00 MBAC 大会
5/21 17:00 GGXX SLASH 大会
※参加費はすべて100円

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143

5/6 18:00 WCCF 大会
5/13 13:00 WCCF 大会(15歳未満限定)
5/20 13:00 ラブ&ベリー 公式大会
5/21 13:00 ムシキング 公式大会
5/27 13:00 ラブ&ベリー 公式大会
5/28 13:00 ムシキング 公式大会

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/

5/13 20:00 鉄拳5 DR 大会
5/27 22:00 KOF02 大会

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

5/13 18:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
5/14 15:00 鉄拳5 DR 大会
◆3本先取
5/20 18:00 GGXX SLASH ランダム2on2 大会
※参加費はすべて100円

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

5/6 17:00 鉄拳5 DR 大会
5/7 17:00 MBAC 2on2 大会
5/13 17:00 MBAC 大会
5/14 17:00 ガンダムSEED 2on2 大会
5/20 17:00 鉄拳5 DR 2on2 大会
5/21 17:00 KOF XI 大会
5/27 17:00 KOF XI 大会
5/28 14:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
◆参加費500円
※指定がある大会以外は参加費100円

群馬県

★エクシブワールドbyセガ
藤岡市上大塚313 ☎0274-22-8110

5/6 19:00 VF4 FT 大会
5/28 16:00 GGXX SLASH 大会

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

5/7 15:00 北斗の拳 大会
5/7 18:00 ストⅢ3rd 大会
5/21 15:00 MBAC 大会
5/21 18:00 GGXX SLASH 大会
5/28 15:00 モンスターゲート 大会
◆ワールドバトルオフライン

埼玉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

5/13 17:00 ハイパービシバシチャンプ 大会
5/27 17:00 バスケットライ 大会

★クラブセガ所沢
所沢市日吉町8-1 ☎04-2926-9009
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tokorozawa.html

5/28 14:00 ガンダムSEED 2on2 大会
※参加費は100円。申込は当日まで店舗で受付

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎042-972-6989
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html

5/28 15:00 ストⅢ3rd 大会
◆参加費100円
※詳細はHPにて

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

5/5 19:00 QMAⅢ 大会
5/6 20:00 鉄拳5 DR 大会
5/13 18:00 MBAC 大会
5/19 21:00 ガンダムSEED 大会
5/27 18:00 GGXX SLASH ランバト
※参加費はすべて無料

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1 ☎0120-010-267

5/20 16:00 WCCF 大会
◆8人でのトーナメント U-5の制限あり

★ポポロ
君津市坂田336-10 ☎0120-010-267

5/21 16:00 アヴァロンの鍵 弐 大会

★メッセ102四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

5/3 終日 ストⅢ 3rd フリープレイ
5/4 終日 GGXX SLASH フリープレイ
5/6 終日 MBAC&北斗の拳 フリープレイ
5/7 終日 KOF XI&ストⅢ 3rd フリープレイ
5/12 終日 GGXX SLASH フリープレイ
5/14 17:00 ストⅢ3rd 大会
5/20 終日 鉄拳5 DR フリープレイ
5/27 17:00 鉄拳5 DR 大会
※参加費はすべて無料

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1~B3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

5/7 15:00 GGXX SLASH 大会
5/14 13:00 MBAC 大会
5/14 15:00 餓狼SP&KOF'95 大会
5/21 13:00 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル
◆参加費500円・定員24名
5/28 15:00 ガンダムSEED 2on2 大会
※指定がある大会以外は参加費無料

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

5/4 14:00 ガンダムSEED 4on4 大会
◆最大16組まで
5/12 19:00 MBAC 大会
5/13 13:00 GGXX SLASH 3on3 大会
5/13 19:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
5/19 19:00 MBAC ランバト
5/20 19:00 鉄拳5 DR 大会
5/27 15:00 MBAC 2on2 大会
5/27 19:00 KOF02 大会
※参加費はすべて100円

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

5/6 20:00 ストⅢ3rd ランバト
5/14 17:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
5/20 20:00 ストⅢ3rd ランバト
5/28 17:00 鉄拳5 DR 大会

★ゲーム ラビリンス
練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022

5/7 終日 GGXX SLASH 50円2クレジット
5/7 14:00 GGXX SLASH 大会
5/7 14:00 GGXX SLASH 2on2 大会
5/7 14:00 GGXX SLASH ランダム 3on3 大会
5/14 13:00 MBAC 大会
5/14 13:00 MBAC ランダム 2on2 大会
5/14 13:00 MBAC ランダム 3on3 大会
◆Ver.A 使用
◆大会開始前と終了後1時間MBACフリープレイ
※GGXX SLASHの大会は参加費200円。MBACの大会は参加費300円。

神奈川

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.jp/tenpo/chigasaki.html

5/20 20:00 ガンダムSEED 2on2 大会
◆定員16チーム、当日17時まで受付

★ゲームラボ アップル
大和市南2-2-3 ☎046-261-7642

5/6 18:00 アヴァロンの鍵 弐 大会 ランバト
5/6 21:00 WCCF 大会 ランバト
5/13 12:00&18:00 WCCF 大会
◆2部制、終了後ランバトあり
5/13 18:00 アヴァロンの鍵 弐 ランバト
5/20 18:00 アヴァロンの鍵 弐 ランバト
5/20 21:00 WCCF ランバト
5/27 12:00&18:00 アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
◆2部制
5/27 21:00 WCCF ランバト
※アヴァロンの鍵 弐 は禁止カードあり。WCCFはU-5制限

Event Pick Up !

群雄割拠の時代に名乗りをあげろ！ 三国志大戦特集

新作が出たりバージョンアップしたり、今最も注目されているカード対戦ゲーム。今回は続編が登場することでさらにヒートアップするであろう、『三国志大戦』のイベントをピックアップ！ この乱世の頂点をキミも目指してみよう！

三国志大戦大会リスト

開催日	時間	開催店舗
5/7 (日)	18:00	チャレンジャー関大前店
5/7 (日)	19:00	ピタゴラスMQ
5/10 (水)	20:00	ゲームプラザ OKA Ⅲ
5/13 (土)	13:00	アミューズメントジャングルクラブ堅田店
5/14 (日)	19:00	楽市楽座佐世保店
5/21 (日)	10:00	ネオアミューズメントスペース a-cho
5/21 (日)	19:00	ピタゴラスMQ
5/24 (水)	20:00	ゲームプラザ OKA Ⅲ

中部



新潟県

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6

5/7	14:00	GGXX SLASH 大会
5/13	15:00	GGXX SLASH 大会 ◆レディース大会

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

5/14	19:00	ガンダムSEED ランダム 2on2 大会 ◆コスト450以下のMS
5/20	20:30	VF4FT ランダム 2on2 大会
5/21	16:00	MBAC ランダム 2on2 大会 ◆3本先取
5/28	19:30	鉄拳5 DR ランダム 2on2 大会

※参加費1人100円。当日30分前までエントリー可。詳しくはHPにて

富山県

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街　☎0766-24-8450

5/6	21:00	KOF02&KOF XI 大会
5/13	20:00	ティンクルスター スプライツ ランバト
5/14	14:00	ティンクルスター スプライツ 全国大連爆大会
5/27	21:00	GGXX SLASH 大会

近畿



滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22　☎077-573-7717

5/6	13:00	マリオカートアーケードグランプリ 大会
5/7	20:00	超ドラゴンボールZ 大会
5/13	13:00	三国志大戦 大会
5/14	20:00	北斗の拳 大会
5/20	20:00	キン肉マン 大会
5/21	20:00	MBAC 大会
5/27	20:00	WCCF 大会
5/28	20:00	ソウルキャリバーIII大会

※大会に関する詳細は店舗まで。電話やFAXでの受付は不可

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地　☎0774-43-9030

5/6	14:00	北斗の拳 大会
5/13	14:00	ガンダムSEED 大会
5/20	14:00	MBAC 大会
5/27	14:00	KOF XI 大会
毎週日曜	22:00	キン肉マン 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地

5/6	19:00	GGXX SLASH 大会
5/13	19:00	北斗の拳 大会
5/20	19:00	GGXX SLASH 大会
5/27	19:00	鉄拳5 DR 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46　☎075-712-4367

5/4	15:00	ガンダムSEED 大会
5/7	15:00	キン肉マン 大会
5/12	25:00	鉄拳5 DR 大会
5/14	15:00	ソウルキャリバーIII 大会
5/21	15:00	MBAC 大会
5/26	25:00	鉄拳5 DR 大会
5/28	15:00	GGXX SLASH 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地

5/3	17:00	KOF XI 大会
5/7	17:00	GGXX SLASH 大会
5/14	17:00	鉄拳5 DR 大会
5/21	17:00	ガンダムSEED 大会
5/28	17:00	鉄拳5 DR 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502

5/21	19:00	ガンダムSEED 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F　☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

5/13	13:00	DDR 5th 大会
5/13	17:00	カプエス2 2on2 大会
5/14	15:00	ソウルキャリバーIII 大会
5/18	19:00	GGXX SLASH ランバト
5/20	15:00	QMAIII ランバト
5/20	17:00	ストIII3rd ランバト
5/21	10:00	三国志大戦 大会
5/21	15:00	ストリートファイター ZERO3 ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3

5/3	17:00	頭文字D Ver.3 大会
5/4	17:00	バトルギア4 大会
5/5	17:00	マリオカートアーケードグランプリ 大会
5/6	17:00	ソウルキャリバーIII大会
5/7	17:00	ドルアーガオンライン イベント
5/14	17:00	バトルギア4 大会
5/21	17:00	QMAIII 大会
5/28	19:00	頭文字D Ver.3 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3

5/3	16:00	QMAIII 大会
5/7	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
5/14	20:00	鉄拳5 DR 大会
5/21	16:00	ガンダムSEED 2on2 大会
5/27	16:00	KOF XI 大会

※受付は開始1時間前

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

5/20	19:00	鉄拳5 DR 大会
5/27	19:00	ソウルキャリバーIII 大会

★GAME DINO阪急茨木駅前店
茨木市永代町5 ソシオビルB1

5/3	17:00	MBAC 大会
5/4	17:00	GGXX SLASH 大会
5/5	18:00	鉄拳5 DR 大会
5/13	18:00	鉄拳5 DR 大会
5/14	17:00	ソウルキャリバーIII 大会
5/20	17:00	GGXX SLASH 大会
5/21	17:00	MBAC 大会
5/27	18:00	鉄拳5 DR 大会
5/28	17:00	ソウルキャリバーIII 大会

※受付は開始1時間前

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F　☎072-633-4818

5/6	18:00	月華の剣士2 ランダム 2on2 大会
5/7	15:00	MBAC ランダム 2on2 大会
5/14	15:00	カプエス2 ランダム 2on2 大会
5/20	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
5/21	15:00	GGXX SLASH ランダム 2on2 大会
5/28	15:00	鉄拳5 DR 大会

※参加費はすべて50円。詳細は店舗内にて告知

★ゲームプラザVIP 富田
高槻市富田町16-23　☎0726-93-8739

5/20	終日	ストIII3rd 対戦回 ◆50円2プレイ

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123

5/3	20:00	QMAIII 大会
5/10	20:00	三国志大戦 大会
5/17	20:00	QMAIII 大会
5/24	20:00	三国志大戦 大会
5/31	20:00	QMAIII 大会
毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会
毎週土曜	21:00	WCCF 大会
毎週日曜	14:00	ガンダムSEED 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

5/3	10:00~22:00	ソウルキャリバーIII フリープレイ ◆参加費1,000円
5/4	10:00~22:00	ソウルキャリバーIII フリープレイ ◆参加費1,000円
5/5	10:00~22:00	ソウルキャリバーIII フリープレイ ◆参加費1,000円
5/14	15:00	ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
5/14	16:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
5/28	15:00	ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
5/28	16:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
第1・第3日曜	15:00	北斗の拳 大会
毎週月・木曜	17:00	ソウルキャリバーIII 対戦会 ◆100円2クレジット
毎週土曜	16:00	ソウルキャリバーIII ランダム 2on2 大会
毎週土曜	19:00	ソウルキャリバーIII ランバト

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F　☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

5/7	17:00	ギターフリークスV2&ドラムマニアV2 大会
5/13	17:00	GGXX SLASH 2on2 大会 ◆参加費100円
5/14	17:00	MBAC 大会
5/20	17:00	鉄拳5 DR 大会
5/21	17:00	MBAC 2on2 大会 ◆参加費100円
5/27	17:00	GGXX SLASH 大会
5/28	17:00	ソウルキャリバーIII 大会

※未入荷、参加者不足の場合は大会を中止する場合があります。指定大会以外は参加費無料。

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433

毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会
毎週金曜	18:00	カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

5/6	18:00	GGXX SLASH 大会
5/7	18:00	三国志大戦 大会
5/13	18:00	ソウルキャリバーIII 大会
5/14	18:00	ガンダムSEED 大会
5/20	18:00	GGXX SLASH 大会
5/21	18:00	キン肉マン 大会
5/27	18:00	GGXX SLASH 大会
5/28	18:00	ガンダムSEED 大会
毎週金曜	18:00	カウンターストライクNEO 大会

Event Pick Up !

待望の新作！　ソウルキャリバーIII大会開催店舗！

待ちに待ったアーケードでの稼働。ってことで、『ソウルキャリバーIII』の大会開催店舗を集めてみたぞ。家庭用でやり込んだ無名プレイヤーの参戦も期待できそうな今作。今後一波乱ありそうな展開を見逃すな！

ソウルキャリバーIII大会リスト

開催日	時間	開催店舗
5/6（土）	17:00	アミューズメントパーク エルロフト
5/6（土）	19:00	アミューズメントスペースMAHODO
5/6（土）	20:00	マックスプラザ善通寺
5/7（日）	18:00	三宮サンクス
5/7（日）	19:00	スーパーヒーロー倉吉
5/13（土）	18:00	プレビジョイカム石岡店
5/13（土）	18:00	チャレンジャー関大前店
5/13（土）	19:00	石神井公園 駅前センター
5/14（日）	15:00	下鴨ヒーロータウン
5/14（日）	15:00	ネオアミューズメントスペース a-cho
5/14（日）	17:00	ゲーム ニュートン
5/14（日）	17:00	GAME DINO阪急茨木駅前店
5/20（土）	20:00	キャノンショット
5/20（土）	20:00	マックスプラザ善通寺
5/21（日）	19:00	DINO枚方店
5/27（土）	15:00	プロバックス JOYサンモール店
5/27（土）	19:00	ゲームスペース ベガス
5/28（日）	17:00	GAME DINO阪急茨木駅前店
5/28（日）	17:00	チャレンジャー ABABA天神橋店
5/28（日）	20:00	アミューズメントジャングルクラブ堅田店
毎週土曜	16:00	KO-HATSU（コーハツ）
毎週土曜	19:00	KO-HATSU（コーハツ）

近畿



★チャレンジャー土居店

守口市土居町8-11　☎06-6994-7476

5/7　16:00　頭文字D Ver.3 大会
5/21　17:00　ガンダムSEED 大会

★DINO枚方店

枚方市岡東町12-3-205　☎072-846-3303

5/3　19:00　MBAC 2on2 大会
5/4　19:00　鉄拳5 DR 大会
5/5　19:00　ストⅢ3rd 大会
5/13　18:00　GGXX SLASH ランバト
5/21　19:00　ソウルキャリバーⅢ　大会
5/28　19:00　北斗の拳 大会

兵庫県

★三宮サンクス

神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404~407　☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

5/6　19:00　バーチャロン オラタン 大会
5/7　15:00　サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
5/7　18:00　ソウルキャリバーⅢ 大会
◆参加費100円
5/13　15:00　ゾイド∞EX 大会
5/14　15:00　機動戦士ガンダムSEED大会
◆参加費100円
5/20　15:00　旋光の輪舞 大会
◆参加費100円
5/21　15:00　サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
5/27　19:00　バーチャロン フォース大会
毎週土曜　15:00　GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

5/3　20:00　ガンダムカードビルダー 2on2 大会
5/4　21:00　音ゲー フリープレイ
5/5　19:00~24:00　バトルギア4 フリープレイ
5/6　20:00　鉄拳5 DR 大会
5/7　15:00　ビートマニアⅡDX13 大会
5/13　20:00　GGXX SLASH 大会
5/14　15:00　MBAC 大会
5/20　20:00　ソウルキャリバーⅢ 大会
5/21　15:00　キン肉マン 大会
5/27　20:00　GGXX SLASH 大会
5/28　15:00　QMAⅢ 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ

和歌山市加納319-1　☎073-472-3566
http://pita-mq.com

5/6　19:00　MBAC ランバト
5/7　19:00　三国志大戦 大会
5/13　19:00　GGXX SLASH ランバト
5/14　18:30　QMAⅢ 大会
5/20　20:00　ガンダムSEED 2on2 大会
5/21　19:00　三国志大戦 大会
5/26　19:00　MBAC 2on2 大会
5/27　19:00　GGXX SLASH 2on2 大会
5/28　18:30　QMAⅢ 大会

中国・四国



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉

倉吉市見日町633

5/4　20:00　鉄拳5 DR 大会
5/6　20:00　ガンダムSEED 大会
5/7　19:00　ソウルキャリバーⅢ 大会
5/13　20:00　ビートマニアⅡDX13 大会
5/14　19:00　アヴァロンの鍵 弐 大会
5/20　20:00　KOF02 大会
5/21　19:00　ギターフリークスV2 大会
5/27　20:00　KOF Ⅺ 大会
5/28　19:00　キン肉マン 大会

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555

5/13　18:00　KOF Ⅺ 大会
5/13　20:00　カプエス2 大会
5/14　15:00　GGXX SLASH 大会
5/14　18:00　北斗の拳 大会
5/20　15:00　MBAC 大会
5/21　15:00　サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
5/28　15:00　GGXX SLASH 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18 4F　☎082-241-8564

5/7　15:00　ストⅢ3rd　大会
5/13　15:00　キン肉マン 大会
5/14　15:00　GGXX SLASH 大会
5/21　15:00　MBAC 大会
5/27　15:00　ソウルキャリバーⅢ 大会
5/28　15:00　ガンダムSEED ランダム2on2 大会

香川県

★マックスプラザ善通寺

善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

5/6　20:00　ソウルキャリバーⅢ　大会
5/6　22:00　MJ3 大会
◆コンビ打ち大会

今月の強者たち

いよいよ、あと数日で闘劇本戦開催！　全国各地で行なわれた大会で、現地調査してきた人も結構いるのではないだろうか。もしかするとこの中から闘劇の覇者がでてくるかも!?

●深川セントラルボウル(北海道)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　3/19・12名
優勝：夜露死苦仮面
2位：レナス　3位：ペコ

●ゲームパラダイス パインズ(宮城県)
◇GGXX SLASH 大会　3/5・16名
優勝：K.T（ブリジット）
2位：板垣元総理　3位：メコ
◇GGXX SLASH 大会　3/26・13名
優勝：K.T（ブリジット）
2位：ダメ男　3位：ピンクメン

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇KOF02 大会　3/25・16名
優勝：たまはち(タクマ・クーラ・紅丸)
2位：赤塚トキ

●プレビジョイカム石岡店(茨城県)
◇鉄拳5 DR 大会　3/12・24名
優勝：ふくろう(アンナ、ニーナ)
2位：JUN1　3位：解雇
◇GGXX SLASH 大会　3/18・22名
優勝：PON（ポチョムキン）、DAI（メイ）
2位：いさ、さっちゃん　3位：つっちー、クソル

●ルパン122（群馬県)
◇北斗の拳 大会　3/4・11名
優勝：バルセロナ(レイ)
2位：イージー　3位：タモリ
◇GGXX SLASH 大会　3/19・10名
優勝：グラ(梅喧)
2位：夕霧　3位：ゲッパレ
◇北斗の拳 大会　3/25・10名
優勝：しんたい(レイ)
2位：タモリ　3位：ミソスケ
◇モンスターゲート 大会　3/26・16名
優勝：ウェルザー（スラッガー）
2位：イージー　3位：しんたい

●クラブセガ所沢(埼玉県)
◇ガンダムSEED 2on2 大会　3/26・18名
優勝：ライダー（フリーダム)、ガンダムライダー（ストライクBR)
2位：フォーナ、劉玄徳
3位：ブーン、がんちゃん愛してる

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　3/19・12名
優勝：男帝(ダンディ)
2位：セリカ　3位：コバ

●ゲーム ラビリンス(東京都)
◇GGXX SLASH　大会　3/4・14名
優勝：デ(ファウスト)
2位：ヤマト　3位：真紅の稲妻ジョニー
◇MBAC 大会　3/11・27名
優勝：レオ(アルクェイド)
2位：ゆず爺　3位：霧雨
◇MBAC ランダム2on2 大会　3/25・36名
優勝：そうかいドレッドヘアー／レオ(アルクェイド)、AI（さつき)
2位：シオンにおまかせ／ジョナサン、ナベ
3位：でぶいさんお願い／ AK、ドラ

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ガンダムSEED　大会　3/12・36名
優勝：ブロリー／ノマン(プロビデンス)、モリモリ(ストライクBR)
2位：柏丸地下／・エ・、ムーブ
3位：黄川田／マサトシ、パイ
◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 3/19・20名
優勝：ルドルフ
2位：ヒィロ　3位：チーグル

●ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川県)
◇鉄拳5 DR　大会　3/25・16名
優勝：まなつ(スティーブ)
2位：長瀬

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇ガンダムSEED ランダム2on2　大会　3/5・32名
優勝：ロー、タカシ
2位：CPU、ハクマ
3位：ロドリゲス、イリエアンシ
◇MBAC ランダム2on2　大会　3/12・12名
優勝：十六夜、トゲトゲツンデレスキー
2位：セス、yag
◇VF4 FT ランダム2on2　大会　3/25・20名
優勝：すぐる(リオン)、骨折(リオン)
2位：漆黒&おかみ　3位：なめ&関乃家

●アミューズランド ガディス(富山県)
◇ティンクルスター スプライツ 大会　3/12・16名
優勝：503（スプライツ）
2位：赤目猫　3位：）右括弧、ワショウ

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　3/19・24名
優勝：ハルウララ
2位：シラギ　3位：ミナギ

●ネオアミューズメントスペース a-cho (京都府)
◇GGXX SLASH ランバト　3/9・65名
優勝：レイ(チップ)
2位：P.C　3位：キッド
◇QMAⅢ ランバト　3/11・51名
優勝：ラウニィー
2位：アイン　3位：ふぁるしーた
◇ポップンミュージック13 大会　3/12・21名
優勝：えろびでお
2位：ちかん王　3位：SC@けつ
◇アヴァロンの鍵 弐 ランバト　3/12・13名
優勝：モ　　へ
2位：アーティ　3位：ボーグ
◇ストリートファイター ZERO3 ランバト　3/18・20名
優勝：DARK（元）
2位：ナイキ若僧　3位：クラッシャー
◇ストⅢ3rd ランバト　3/19・20名
優勝：ドット(豪鬼)
2位：サイ　3位：Jr.
◇三国志大戦 大会　3/19・22名
優勝：マスヲ
2位：黒蟻
◇GGXX SLASH ランバト　3/21・78名
優勝：P.C（ソル）
2位：R.F　3位：スーパー松原奥出

●チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)
◇GGXX SLASH　大会　3/5・19名
優勝：霊宝(アバ)
2位：EDGE　3位：ニーン
◇MBAC 大会　3/19・30名
優勝：むうばかぶか(軋間紅摩)
2位：AIN　3位：音夢にゃん

●KO-HATSU（コーハツ）(大阪府)
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 3/18・18名
優勝：中尉(右京)
2位：やま　3位：サイ

5/7 20:00 鉄拳5 DR 大会
5/7 22:00 QMAⅢ 大会
5/13 20:00 MBAC 大会
5/13 22:00 Quest of D 大会
5/14 20:00 バーチャロンフォース 大会
5/14 22:00 ガンダムカードビルダー 2on2 大会
5/20 20:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
5/20 22:00 MJ3 大会
◆コンビ打ち大会
5/21 20:00 鉄拳5 DR 大会
5/21 22:00 QMAⅢ 大会
5/27 20:00 MBAC 大会
5/27 22:00 Quest of D 大会
5/28 20:00 バーチャロンフォース 大会
5/28 22:00 ガンダムカードビルダー 2on2 大会
毎週金曜 22:00 GGXX SLASH ランバト

九州・沖縄

福岡県

★アミューズメントスペースMAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1丁目12-14 ☎093-695-0732
http://www1.bbiq.jp/maho-do/
5/6 19:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
5/13 18:00 MBAC 3on3 大会
5/20 18:00 旋光の輪舞 大会
5/21 未定 KOF02 大会
◆詳細はHPにて
5/27 18:00 GGXX SLASH 3on3 大会
※参加費はすべて100円

★セイタイトー長浜
福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ 2F ☎092-716-8588
5/21 12:00 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル
◆定員24名

長崎県

★楽市楽座佐世保店
佐世保市大塔町1861-12 ☎0956-34-4101
5/14 19:00 三国志大戦 大会
◆店内対戦を利用したトーナメント形式
5/21 19:00 ベースボールヒーローズ 大会
◆店内対戦を利用したトーナメント形式
未定 15:00 ゾイド∞EX 大会
◆4リーグによる予選。各1,2位によるトーナメント

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります（大体5日頃です）。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

◇MBAC 大会 3/25・14名
優勝：まるす（アルク）、シュウ（レン）
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 3on3 大会 3/26・33名
優勝：ASSEN:PINK／神鷹（天草）、やま（和狆）、M・A・T（リムルル）
2位：ASSEN:BLUE／じげ、逆手十六夜、キース

●チャレンジャー関大前店（大阪府）
◇GGXX SLASH 大会 3/4・11名
優勝：れんだ（ブリジット）
2位：六合 3位：ルナ
◇三国志大戦 大会 3/5・15名
優勝：畑
◇GGXX SLASH 大会 3/11・11名
優勝：白河ことり（アバ）
2位：DRY 3位：白河直人
◇GGXX SLASH 大会 3/25・10名
優勝：白河直人（エディ）
2位：れんだ 3位：高祥

●セガワールド今福（大阪府）
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 3/19・16名
優勝：皇：鈴華
2位：ボーグ 3位：朱芽

●三宮サンクス（兵庫県）
◇GGXX SLASH ランバト 3/4・19名
優勝：沢（スレイヤー）
2位：蝿 3位：かい
◇GGXX SLASH ランバト 3/18・23名
優勝：あっつん（アバ）
2位：まさ坊 3位：沢
◇GGXX SLASH ランバト 3/25・20名
優勝：タケシ（エディ）
2位：タツオ 3位：あっつん
◇GGXX SLASH ランダム 2on2 3/11・30名
優勝：マニ（ポチョムキン）、ライダー（ミリア）
2位：蝿、ミヤ
3位：たいら、R指定平良／三茶、スズフジ
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 3/5・21名
優勝：伊吹シン（シャルロット）
2位：ゆた 3位：怪傑ロビン
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 3/19・20名
優勝：コウ（レラ）
2位：ヒライ 3位：伊吹シン
◇KOF XI 大会 3/5・24名
優勝：A（アッシュ・庵・ダックキング）
2位：弟 3位：SMK-23
◇ゾイド∞EX 大会 3/4・20名
優勝：JOY（ライトニングサイクス）
2位：きんぐ 3位：みゅー
◇旋光の輪舞 大会 3/18・13名
優勝：ばんじゃい（ツィーランA）
2位：Dマイン 3位：Fuyou
◇バーチャロン オラタン 大会 3/4・13名
優勝：うるく（エンジェラン）
2位：社長 3位：カナリア

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
◇QMAⅢ 2on2 大会 3/12・26名
優勝：5,000万パワーズ
2位：ユーリル、カトリーヌ
◇MBAC ランバト 3/4・20名
優勝：水銀燈（みやこ）
2位：まもの
◇三国志大戦 大会 3/5・16名
優勝：HMA
2位：@
◇GGXX SLASH ランバト 3/11・24名
優勝：しっきー（ソル）：
2位：Jun
◇ガンダムSEED 2on2 大会 3/18・20名
優勝：ボマー／ア兵（イージス）、九十九（エール）
2位：おまかせ
◇三国志大戦 大会 3/19・22名
優勝：だがしかし
2位：バカかお前は
◇MBAC 2on2 3/17・22名
優勝：元気になーれ、ホイミ☆
2位：ユヅさまは本当に頭のよいお方だ
◇MBAC 2on2 3/25・29名
優勝：まものキャンパス2返せ
2位：Neet stay/home
◇GGXX SLASH 2on2 3/25・30名
優勝：でででででっちん様ん／沢渡（カイ）、ヤス（ソル）
2位：弱キャラ？何それオイシイの？
◇QMAⅢ 大会 3/26・16名
優勝：かとりーぬ
2位：ケンさん

●ファンタジスタ（岡山県）
◇MBAC 大会 3/11・20名
優勝：山本（アルクェイド）
2位：シュガー 3位：つぶ

●プロバックス JOYサンモール店（広島県）
◇スト3rd 大会 3/11・30名
優勝：ムナカタ（ダッドリー）
2位：ユウ 3位：OJA
◇鉄拳5 DR 大会 3/12・10名
優勝：もんかせい（スティーブ）
2位：Kwi 3位：ユダ
◇ガンダムSEED ランダム2on2 大会 3/26・14名
優勝：シャンク、カァルマ
2位：サケ、ロゥ 3位：いちぢく、U

●アメニティスペースOZ宇部新川店（山口県）
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 3/19・12名
優勝：チキン坊や
2位：アリューシャ GO 3位：ムツキ

●アミューズメントスペースMAHODO（福岡県）
◇MBAC 2on2 大会 3/4・20名
優勝：筑紫の国の一（中略）嗚呼Tちぃ〜くぅ〜／HGS（レン）、taimei（ネロ）
2位：KOFで強キャラ厨になるしかねぇな（・∀・）／牙刀、クーラ
3位：俺にかかればこんなもんよ♪／ちぇんそぉ、厨 同3位：もぉんドレ／もぉん、アンドレ
◇旋光の輪舞 大会 3/12・11名
優勝：S（櫻子、A）
2位：はらわた 3位：SHU2
◇GGXX SLASH 3on3 エリア選抜大会 3/26・15名
優勝：宇宙で一番KZOな奴／ZKD（スレイヤー）、KZO（聖ソル）、タカシ（テスタメント）
2位：解雇（二周目）／LEO、RL、カズヤ
3位：銀河系軍団／赤点、WILL、ちくわぶ

●セイタイトー長浜（福岡県）
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 3/19・39名
優勝：ぴきたん
2位：アキラ 3位：ふる

●楽市楽座佐世保店（長崎県）
◇三国志大戦 大会 3/12・12名
優勝：神帝国
2位：政春 3位：ぱんぷきん♪、西涼
◇ゾイド∞EX 大会 3/25・21名
優勝：カズヒロ
2位：ビタ 3位：ガル℃
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 3/26・16名
優勝：耀
2位：ヤグチ 3位：シオン

●タイトーステーション長崎（長崎）
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 3/19・20名
優勝：ヴィイ
2位：シオン 3位：フェンリル

今月の猛者！

新潟のゲームセンターテクノポリスで行なわれた『ガンダムSEED』のイベントは、常連の優勝候補が一回戦で敗退するという乱戦に。それを制したのが右の二人だ。



乱戦を勝ち抜き優勝したタカシ（左）とロー（右）。今後の活躍にも期待したい。

使って遊べる!!
アルカディアクーポン



今年のG.Wは豪華５連休！ 近場の人はぜひ闘劇'06を見に行ってみよう！ もちろんクーポンで遊ぶのもアリだ。G.Wを満喫しよう！



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 ゲームディーノ 枚方店（大阪府）、ゲームラボアップル（神奈川県）

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

地域	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	宮城県名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店（※1）	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館 2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
NEW!	ゲームラボアップル	大和市南2-2-3	☎046-261-7642
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬師810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ－38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※**1アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※**2トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※**3セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.37

東京都 プレイランド ビッグチェリー 羽村店

店舗情報

住　所：羽村市五ノ神4-14-5
電話番号：042-579-4603
営業時間：10:00～24:00

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※プライズ、メダル、プリクラ以外のすべてに対応しています。

スタッフより

ビデオゲームは1PLAY50円！ 安心のメンテナンス！ 提携駐車場完備！ マナーのいいお店です。

Access



JR羽村駅より徒歩1分。

大阪府 ゲームディーノ 枚方店

店舗情報

住　所：枚方市岡東町12-3-205
電話番号：072-846-3303
営業時間：8:30～24:00

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※ビデオゲームは『ベースボールヒーローズ』以外、1PLAY無料！　メダルは20枚です。

スタッフより

人気ビデオゲームが多数あります。強豪プレイヤーもいるので対戦が熱い！ Let's乱入!!

Access



京阪枚方市駅東口を出て、駅直結のサンプラザビル3号館2F。駅を出てパチンコ屋の方へ。

コピーすると使用できなくなります

アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

4月28日から 18-5.30まで

印　印　印

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
大阪府 NEW!	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
奈良県	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

お詫びと訂正

前号までのアルカディアクーポンにおいて、大阪府「GAME DINO 阪急茨木店」の店名が誤って表記されておりました。「GAME DINO 阪急茨木店」関係者各位、および読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げると共に、訂正させていただきます。

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3セガ ワールド 中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年3月19日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

Get the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
鋳薔薇黒 ブラックレーベル		152,086,700	RAM	ゲームBOX.Q2（愛知）
メタルスラッグ6		34,121,470	忘れな～いでお金よりも大切な物は無い～♪	デイトナⅢ（埼玉）
北斗の拳	ジャギ	15,401,900	FJC この動きはっ アミバ	個人申請 ハイパーネオ イクタ（福岡）
	シン	15,782,400	FJC 貴様のトキでは死なん	
	マミヤ	13,355,100	FJC 僕は乳帝ちゃん	個人申請 カジノ京町（福岡）
	トキ	14,479,400	FJC ん、安すぎたかな？	
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4		550,750	TYO-チョイ@2006GI戦線開幕！	個人申請 ゲームセンターフジ（東京）
超DRAGON BALL Z		4,444	バトライトが回らないんで、仕事休みます。	デイトナⅢ（埼玉）
コブラ・ザ・アーケード		25,681,320	M.T@Team Gun-Powers	個人申請 セガ ワールド 布施（大阪）
鉄拳5 DARK RESURRECTION	ボール	1'02"26	口だけセリエA 天才前園様	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
エスプガルーダII	アゲハ	804,868,352	ドラえもん@のび太と島唄巡り	グッデイ21（東京）
	アサギ	701,827,177	GINゴチソウサマ。	トライアミューズメントタワー（東京）
マリオカート アーケードグランプリ	ワリオステージ	1'51"061	Mr.インディゴ	イミグランデ 相模原店（神奈川）
ラジルギ		165,953,030	TZW-ART？	トライアミューズメントタワー（東京）
サムライスピリッツ 天下一剣客伝	報奨金	1,624,900	ロリータ弓使い使用 P×15F×16㊪	GAME'S MILK（京都）
パズル！虫姫たま		20,367,300	LAOS-長田仙人	えの木（高知）
ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY	BeForU	6,951	SQUAD	ゲームランド おにごっこ（三重）
TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	CLASSIC-EASY	1,289	MOM	ゲームセンタードリーム（宮城）
	WORLD-MASTER	5'45"01	A.S 手と背中がいたーい。	デイトナⅢ（埼玉）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ベク・チャンポ	49,881,850	ざ・けんちゃん。け～ん！	グッデイ21（東京）
	ベルナ	43,333,850	ERO@ベルナちゃんにお仕置きされたい…	

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
雷電III	1Pプレイ	18,852,010	CYS-SAK@「やるしかない！」	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
鋳薔薇	1P側	30,862,580	ACR	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
	2P側	26,097,930	妥協しすぎ!! Y.S.333	ゲームプラザ・ショールーム（熊本）
スリルドライブ3	EUROPE	2'40"22	AKI-RIN	個人申請 タカラ島名古屋ワンダーシティ店（愛知）
	JAPAN	2'39"15	ヌクヌク-パイちゃん	
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	メカヒスイ	3,827,200	寸止めとしか見えません。ていうか寸止め？	デイトナⅢ（埼玉）
	遠野志貴	5,375,400	to鳥類 真面目にやれ。	
	遠野秋葉	4,757,000	馬場or菊池	
	赤主秋葉	4,648,400	遠征記念。KOL	
	有間都古	4,908,400	どるあが廃人一歩手前。	
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目タイプB	473,440,964	(印) 副会長@がん	マットマウスパートII（神奈川）
サイヴァリア2	バズ	211,279,700	OZN-ENST@夢より遠くへ	ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉）
トゥエルブスタッグ		14,327,060	R.	個人申請 ハイテクランド ミカド（東京）
中国龍2001		5,857,300	春崎すけきよ	モンキーハウス本館（福岡）
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	アレックス	11,089,200	ボール失敗…もう慣れた。エレン・カーソン	えの木（高知）
龍虎の拳2	如月 影二	3,625,871	D.I	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	キング	4,077,980		
ワールドヒーローズ2	エリック	9,140,800	えびせん開店記念!? CYR-あきにゃ	個人申請 ゲームセンターピノキオ（兵庫）
戦国エース	天外	1,981,200	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
パロディウスだ！	タコ 連付	3,188,200	7面マオたんの曲でルーンルン	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
フェリオス	ハード	1,298,100	TEN	GAME'S MILK（京都）

講評

PS2版『鋳薔薇』のアレンジバージョンに調整を加えた内容の、いわゆる逆移植版の『鋳薔薇黒 ブラックレーベル』。本作は『鋳薔薇』をベースにしているがゲーム性は全く別物といっていい。スコア面では敵弾に近付くとカウンターが回る「かすり」が大きな得点要素。さらにボス戦ではできるだけ倍率を上げた状態（最高＋9999）でトドメを刺すのが重要になる。限定100枚生産という出回りの割にはレベルの高い申請が多く、プレイヤーの注目度も高いので、今後のスコア争いに期待が持てる。

『メタルスラッグ6』は、これまでのシリーズには無かった「ラッシュブラスターゲージ」が稼ぎの要。このゲージをためることで、スコアの倍率が最大16倍に上がる。これをザコ敵が5体以上居る場所で、いかに16倍にするかの調整がキモになる。さらにボスに対して16倍時にメタスラアタックをすると48万点が加算されるのもスコアに差が出る大きなポイントだ。また、現段階での稼ぎ頭はクラークになっている。

『雷電Ⅲ』は、ボムを増やすために行なう残機つぶしは2回とこれまで通りだが、残ボム数が0になる変化が生じている。また、このプレイ時の4面終了時のスコアは971万点で、同氏の自己ベストは974万点。あくまで理論上は伸びる余地があるものの、現実に達成するのは相当厳しいのはいうまでも無い。またラスボスはバルカンを使用するパターンに変えている。

『鋳薔薇』は、【1P側】がここに来て目を疑う更新を見せている。これまで2位に付けていた「ACR」氏が、「KMT」氏に一気に260万点近くの大差を付けてのトップ奪取！

点数効率は、3面ボス終了時1105万点（臨死×1）、6面ボス前1870万点で6面ボスの稼ぎで1216万点を獲得という内容になっている。個人申請用紙には『3面ボスの機嫌（運）は悪かったが6面ボスは過去最高でした』とのコメントがあった。

HIGH SCORE CLOSE UP!

式神の城Ⅲ

キャラクター	スコア	プレイヤー	店舗
玖珂 光太郎	9,256,770,340	ダンディ松木24(m	グッデイ21（東京）
バトゥ・ハライ	9,703,616,230	KDK-TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
日向 玄之丈	8,381,799,150	グッデイ21(東京)	グッデイ21（東京）
金 美姫	9,986,797,680	IML-星白金-YUJ	グッデイ21（東京）
ふみこ・O・V	7,314,823,820	マッキ上等兵	えの木(高知)
霧島 零香	10,090,200,910	ヨリゴンお姉様ハリさんユセミ頑張りました	グッデイ21（東京）
ロジャー・サスケ	9,431,085,670	ダメK.K チキンハートを持つ男！	グッデイ21（東京）
伊勢 薙乃	9,995,368,170	T³-CYR-WIZ	グッデイ21（東京）
エミリオ・スタンベルク	8,685,825,240	エミリオきゅんは尻を出すべきです	グッデイ21（東京）
2P同時	8,328,271,610	服部(左手／右手)	ゲームボックスQ2（愛知）

ハイテンションMAXで稼ぎ切れ

これまでのシリーズと同様に、ハイテンション状態の式神攻撃で敵を破壊しコインを高倍率で多く回収するのが稼ぎのポイントになる。本作では、ハイスコア狙いの上で非常に重要度が高い新システム「ハイテンションMAX」が加わった。

これはA＋B同時押しすることにより、ボムを1個消費して発動するもので、ゲージが無くなるまでの時間、常に8倍状態が持続するというもの。

このためライフが満タンにならないようにわざとミスしてボム数を増やし、その増えたボムをハイテンションMAXで使ってスコアを稼ぐというのが基本方針となっている。

ちなみにボス戦はタイムをできるだけ残しつつパーツを破壊していくのもこれまでのシリーズ同様。今回の集計時点では3-1のボスでは全キャラで永久パターン防止キャラが出てくるまで稼いでいる。

全10部門中8部門がグッデイ21勢に占められた衝撃的な結果でスタートした本作だが、長い戦いはまだ始まったばかりだ！

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

beatmania ⅡDX13 DistorteD

EXPERTコースを【POPS】、【HOUSE】、【TRANCE】、【NEW FACE】、【DistorteD】、【JADE】のコース別にスコアで集計します。

※カードの有無は問いません。

■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL:4:MEDIUM、STAGE:3(+1)]

くるくるカメレオン

ノーマルモードを【スコア】の1部門で集計します。

※使用キャラは問いません。

■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、GAME TIME:10、VS COM ROUND:1]

キン肉マンマッスルグランプリ

【タイム】の1部門で集計します。

※使用するキャラクターは問いません。

■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:4、DAMAGE LEVEL (VS GAME):3、ROUND TIME:60sec、FIGHT COUNT (VS PLAY):2ROUND]

SOULCALIBURⅢ ARCADE EDITION

スタンダードモードを【タイム】の1部門で集計します。

※使用するキャラクターは問いません。

■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL:NORMAL、FIGHT COUNT:2、LIFE BAR:100、ROUND TIME:40]

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①右ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右ページ下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
(アルカディア8月号掲載)は
2006年5月21日(日)
までに出されたスコアで、
5月24日(水)当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ!

AMUSEMENT LAND Kyontagon&
AMUSEMENT LAND Kentagon

■ 住所:東京都新宿区百人町1-18-11 (Kyontagon)
　東京都新宿区百人町1-10-7 (Kentagon)
■ TEL:03-5330-6226 (Kyontagon)
■営業時間:10:00～25:00
■URL:http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/



当店では最新のビデオゲーム、音ゲーなどを随時入荷しています。環境、メンテにとても気を遣っているので快適に遊んでいただけると思います。格ゲーをやり込みたい人はKentagonに、「音ゲーもやりたい!」という方はKyontagonに。皆さまのご来店をお待ちしております。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ハイスコア集計店一覧

北海道	GAME 41	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	http://game41.web.infoseek.co.jp/	【営】11:00~27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店	八戸市長苗代4-1-20		【営】11:00~24:00（日・祝は10:00~24:00）	☎0178-20-5612
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	【営】9:00~24:00	☎019-623-2562
宮城県	ゲームセンタードリーム	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1		【営】9:30~21:50	☎022-224-1046
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1		【営】11:00~24:00（土・日・祝は10:00~24:00）	☎048-269-8119
埼玉県	ゲームファクトリーマグマ 川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	【営】10:00~24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	http://www.game-bingo.com/	【営】10:00~24:00	☎047-395-2065
千葉県	西千葉スターダスト	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F		【営】10:00~24:00	☎043-244-9721
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	http://www.try-inc.co.jp/tower/	【営】10:00~24:00	☎03-5295-2345
東京都	グッディ21	江東区北砂7-4-4		【営】13:00~24:00	☎03-5690-0821
東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	【営】10:00~25:00	☎03-5330-8595
東京都	AMUSEMENT LAND Kentagon	新宿区百人町1-10-7	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00~25:00	☎03-5386-2460
東京都	AMUSEMENT LAND Kyontagon	新宿区百人町1-18-11	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00~25:00	☎03-5330-6226
東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1~B2		【営】10:00~24:00	☎03-3943-6735
東京都	ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2-2-18		【営】10:00~24:00	☎03-3554-2261
神奈川県	マットマウスパートⅡ	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	http://www.matmouse.jp/	【営】14:00~24:00（土・日・祝は12:00~24:00）	☎044-751-8570
神奈川県	イミグランデ 相模原店	相模原市東淵野辺4-15-1		【営】10:00~24:00（土・日・祝は9:00~24:00）	☎042-753-8881
新潟県	ロングラン万代	新潟市万代1-1-26		【営】10:00~24:00	☎025-245-0202
岐阜県	ゲームブルース	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F		【営】10:00~24:00	☎0584-82-6196
愛知県	ゲームBOX.Q2	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	http://nmt.cside.com/q2/	【営】9:00~24:00	☎052-452-0920
愛知県	GAME-COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	http://www.college1.co.jp/index.html	【営】11:00~24:00	☎0561-61-1439
愛知県	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	西尾市高砂町41番地	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	【営】9:00~24:00	☎0563-56-7953
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	http://www.sega-am.jp/	【営】10:00~24:00	☎0565-26-6777
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=sushirow	【営】13:00~23:00	☎0598-26-7055
京都府	GAME's WiLL	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	http://www.gameswill.co.jp	【営】10:00~24:00	☎075-711-1435
京都府	GAME'S MILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	【営】8:30~24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F		【営】9:00~24:00	☎06-6357-6677
大阪府	アミューズメントスタジアム豊中	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号		【営】10:00~24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	http://pita-mq.com/	【営】10:00~24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	出雲市渡橋町985-3	http://www.harolapi.com/	【営】10:00~24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木	高知市旭町3-104		【営】10:00~24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	【営】10:00~24:00	☎092-731-0052
福岡県	サブカルチュア	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル		【営】9:00~24:00	☎092-922-9010
長崎県	ゲームスポット大橋	長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F~3F		【営】8:00~24:00	☎095-845-9619
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	熊本市黒髪5-4-62	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	【営】10:00~24:00	☎096-343-9831
熊本県	SPOLA九品寺	熊本市九品寺5-10-15		【営】10:00~27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店	鹿児島市中央町34-10		【営】8:00~24:00	☎099-252-8884
鹿児島県	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●ゲーム41（北海道）
『エスプガルーダ II』（タテハ）733,800,449：モハ中ナオくん：ALL/『エグゼリカ』がどんなゲームであってもやり込むと決意した人が約一名いるので、忘れないようにここに書いておきます。by店

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
今月のスコア『鋳薔薇黒』127,585,010 T.kiz ALL パクレイド職人の方に頑張ってもらいました。KOL関は今場所休場です。

●ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉県）
『式神の城Ⅲ』が大人気！ ビデオ録画できるようにしたいのですが、今だと安いデッキが見つからない……。あきらめて新品を買います（笑）。設置したらよろしくお願いします。

●トライアミューズメントタワー（東京都）
『式神の城Ⅲ』好評稼働中！ ビデオ&D連付です。壱式・弐式別でハイスコア集計もしています。『ピンクスゥイーツ』、『エグゼリカ』入荷予定。お楽しみに。

●ゲームスタジオ キューブ（東京都）
『ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション』2PLAY ¥100で稼働中！ 5月には『ポップンミュージック14』、『ウイニングイレブン2006』、『バーチャストライカー4 Ver.2006』が入荷予定です。

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
『ピンクスゥイーツ』入荷いたします。DVD撮りできますので、ぜひご来店くださいませ。

●ロングラン万代（新潟県）
春の息吹もさながらな季節ですが、新生活開始で余裕なんて感じてる暇ナイナイ！ って方、いらっしゃいませんか？ そんなときはのほほんとゲームでもやりましょう。新作旧作軒並そろえて待ってま～す♪

●ゲームブルース（岐阜県）
『キン肉マンマッスルグランプリ』が大好評です。主題歌や声を聞くとギザ懐かしいです。あとはミートくんがリングサイドから光る玉を転がしてくれれば問題無いです。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
スコアラーのお客様に頑張ってもらってます。新しいお客様も来店していただきありがとうございます。名古屋に見えた時には、一度のぞいてください。名古屋駅より歩いて5分です。

●GAME-COLLEGE（愛知県）
『麻雀格闘倶楽部』クラブスコアで競い合うカレッジチャンピオンシップも終盤となりました。がんがん頑張ってください。

●ハイテク セガ 豊田（愛知県）
レトロゲーム常設20台以上!! リクエストもノートにて受け付けております。

●ゲームランドおにごっこ（三重県）
おにごっこは、6月4日に日石横浜ホールで開催される『パカパカパッション』イベントを応援しています。詳しくは、公式サイト http://www.pacaonly.jp/

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
GW突入！ 気候も暖かくなり春めいたこの季節！ 新しい友人とゲーセンへ出かけてみませんか？ MQ今月の猛者：『エスプガルーダ II』☆OGU@7億出るまで頑張りまつ/『メタルスラッグ6』☆NAL@ボス死に……。

●ゲームスポット ハロウィン（島根県）
毎度あざっす\(･∀･)/ CXC様、ハイスコアの更新ありがとうございました。次回はポンちゃんのハイスコア祭りになることを期待しています。 byヌルヌルチャイナより

●えの木（高知県）
たいへん、たいへん！『三国志大戦』が4台、目を離したスキに万引きされちゃったヨ！ くっそぅ～～～。

●ゲームスポット大橋（長崎県）
3月18日（土）に開催された「闘劇'06予選GGXX SLASH」は「チーム・俺らはチンケじゃねえ!」が優勝しました。トゥーリオさん、KENさん、時雨さん、本戦でも優勝目指して頑張ってください。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
当店では現在『クイズマジックアカデミー3』や『beatmania II DX13』が非常に盛り上がっております。『II DX13』におきましては、stu.氏が先頭に立って鹿児島のトッププレイヤーを引っ張っている感じがします。ぜひ、遊びに来てくださいね。

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
夜中から朝までぶっ通しで音ゲーや格ゲーの研究に余念がない方々のおかげでこの店は成り立っています。感謝しております。『GGXX SLASH』『KOF』の対戦者を広く求む!! （by D.D.D.）

お詫びと訂正
アルカディア3月号（No.70）、4月号（No.71）のハイスコア通信に誤りがありました。マットマウスパートⅡが新潟県となっておりますが、正しくは神奈川県です。関係者各位、および読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売されたアルカディアエクストラの中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲



価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

今作で追加された新アイテムを余すところなく紹介！　攻略では新キャラ三人の全技を写真付きで解説しているほか、全キャラの新技や立ち回り、空中コンボまで掲載している。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録。闘劇連覇を狙う韓国勢の強さは必見だ！

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE



価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略! セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

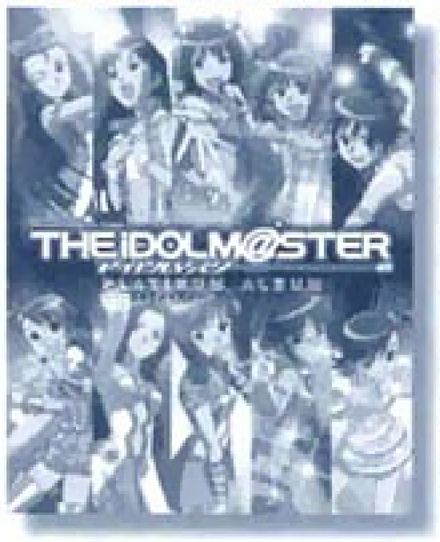
ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA



価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-66

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅！　新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.25
THE IDOLM@STER PLATINUM ALBUM



価格：1,600円(税込)
雑誌コード：61953-61

多数の描き下ろしイラストを、キャラデザの窪岡先生が担当！　完全アクセサリーリストやコスチュームリスト、設定資料も充実!! プロデューサー必携の書といえるだろう！

ARCADIA EXTRA Vol.23
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け



価格：1,575円(税込)
雑誌コード：61953-56

プレイヤーキャラのルーツを紐解く書き下ろしストーリーに加え、全カード解説&開発者のコメントなどを収録。特別付録はEXカード【ワルキューレゼロ(Utakata)】!!

ARCADIA EXTRA Vol.22
NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE



価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-57

全技の写真付き解説に加え、攻略・研究に欠かせない技数値データも完全収録。設定原画やエンディング集など、貴重な資料も満載でお届けするぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.20
鉄拳5 攻略本 質実剛拳



価格：1,659円(税込)
雑誌コード：61953-17

勝つための対戦攻略からゲームシステムの詳細な解説まで、320ページの大ボリュームで完全収録。アルカディア300日におよぶ記事の集大成！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

アルカディアエクストラが見付からない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

定期購読のご案内

近所の本屋さんでアルカディアが見付からない！　そんなときは定期購読をご利用ください。確実に手に入れることができます。ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円。

詳しくは右記お問い合わせ先までご連絡ください。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンタープレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
お申し込みの詳細はWebサイトにも掲載しておりますので、そちらも併せてご覧ください。
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号:0570-060-555

猿渡編集長の

第二十一回「ひとさし指のワイパー」

房総ゲーセン狂騒曲

今回は、今プレイヤーから最も注目されている『バーチャファイター5』と『三国志大戦2』についてのぶっちゃけ前編。人気作を縛る「続編」と「バージョンアップ」の鎖とは？

猿渡「『バーチャファイター5』（以下バーチャ5）と『三国史大戦2』という期待の続編が続々登場してきますね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、市場全体の7～8割が続編といわれる状況だと、続編もバージョンアップもピンと来んな」

猿渡「確かにそう感じることはありますが、『バーチャ5』は確固たる続編で、単なるバージョンアップとは違うといえますよ。ちゃんと『4』が『5』になっている意味というか」

ぶっちゃけ先生「それはなんじゃらほい。ぶっちゃけてみぃ」

猿渡「いや、別にぶっちゃけるほどでもないんですが、単純に基板が変わってることですね。『バーチャ』は、これまでハードと共に進化してきた面があり、新基板と共にリリースされるタイミングでタイトルのナンバリングがアップしてますね」

ぶっちゃけ先生「なんか、こじつけっぽく感じるのー、ぶっちゃけ」

猿渡「いや、セガハードのけん引役として、『バーチャ』の功績はあまりに大きいですよ。新基板で実験的に製品はいくらでもできますが、成功を確約しなければならない『バーチャ』で、さらに使いこなれていない新基板のポテンシャルを見せつけなければならない。しかも、新ナンバーを銘打った続編としての新システム（新機能）も構築しなければならないわけです。どうですか？」

ぶっちゃけ先生「いや、問いかけの持論展開になってないのに、言いたいことだけ言っていきなりどうですかって、ぶっちゃけ、だれかってだれですか!?　みたいなコトいわれても……。」

猿渡「だれかってだれですか!?」

●

ゲームセンターにとって、サテライト型マスビデオゲームは非常に高額です。ゲームセンターが仕入れる価格はあまり公にされていませんが、4台のサテライトがあるゲーム機で600万～800万、8台のサテライトに大きなセンターモニターを付属したタイプだと1000万円を超えてしまいます。

ゲームセンターは、1000万円で買ったゲーム機を、1プレイ200円とか300円でコツコツと回収していくわけですね。もちろん、1プレイ200円として50000回プレイされれば1000万円になります。8サテライトの場合、8等分されるので1サテライトあたり6250回のプレイ回数が求められます。

これが難しいかどうかは、ゲームセンターの集客力にもよりますが、一般論的にいえば「難しい」といえるでしょう。そうした短期間では回収が難しい（でも不可能ではない）高額商品だからこそ、長期稼働させていかなければならないわけです。それによるバージョンアップが恒常化されインパクトも無くなり、人気を消耗していくだけになります。さらに完全新作が目減りしていくという弊害もあります。

この辺りの問題については次号以降につづっていきたいと思います。

次号予告

完全決着

闘劇'06

SUPER BATTLE OPERA

THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

ついに全9タイトルの覇者が決定!!　その激闘の様子を徹底リポート!!　優勝者の談話や、大会で使われた上級テクニックなど、今後の対戦に役立つこと間違い無し！　腕を磨いて来年の闘劇に備えよう！　闘いはもう始まっている!!

ゲームの教科書はここにある！

AFTER BUNER CLIMAX（セガ）

三国志大戦2（セガ）

トリガーハート エグゼリカ（童／セガ）

ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～（ケイブ／AMI）

ザ・ストーリー・オブ・オーン ドルアーガ オンライン（バンダイナムコゲームス）

ほか掲載タイトル多数！

次号7月号は 2006年5月30日（土）発売予定

予価650円（税込）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■おしゃれ魔女 猛者and通信投稿
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com

■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！
7月号（2006年5月30日発売号）への投稿は締め切りました。
8月号（2006年6月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします！

各コーナーへの投稿締め切り

8月号／5月18日（月）必着
9月号／6月19日（月）必着

編集後記

●ロングランゲームズブースターの取材で、久々に韓国の至宝「バッシュ」の動きを見て感動した。反応速度や技術的な面が最高峰なのはもちろんのこと、彼のプレイを輝かせる最大の特徴は「極限まで追い込まれても持ち前の力を発揮できる精神力の強さ」だろう。異国の地、アウェーの舞台で多くの観客が見守る中、数度訪れた大将戦。集結した日本屈指の強者に追い詰められるものの、それらを退けて壇上で祝福の声を浴びたのは「バッシュ」だった。……間近に迫った闘劇'06FINALのことを考えると、興奮して夜も眠れない。なぜなら今年も「バッシュ」を生み出した修羅の国より、世界一の座を狙う猛者が来日してくるからだ。(&ぅ)

●闘劇'06の予選も終わり、あとは決勝大会(闘劇'06 FINAL)を残すのみ。今年は9タイトルという過去最大種目に加え3日連続開催。予選に出た人も出てない人も必見なので、5月3~5日のGWは有明で過ごしてみよう。(猿渡)

●いよいよ闘劇'06FINAL! 会場へは国際展示場からコロシアム橋を渡って行ってたが、ゆりかもめが豊洲まで延伸して、DIFFER有明の近くに「有明テニスの森」駅が新設! 今年はそこから会場入りしよう。(杉田)

●待ち人がいてもだれかが始めるまで開始せず、コスト調整して低レベル狩りを楽しむサボリーマンを秋葉で見掛ける。ゲームシステム上可能な行為だが、鍵の初期を再び見せられているようでなんだかやるせない。(霜田)

●今年の闘劇、注目しているのは"マゴ3種目め制覇か!?"、"ちび太チームvs.三連覇のかかるいのっちチームvs.集大成"、"鉄拳で韓国旋風吹き荒れるか?"など。今から楽しみで漏れそうです!!(VFロケテ貧乏の八郎潟itakyo)

●奇跡の完成度といえる基本システムはそのままに、新要素が満載の「三国志大戦2」。今月から編集担当に交ぜてもらったので、ニーズに応えられるよう頑張ります! もちろんプレイの方も、です。(河野@時榮慧軍)

●東京は暖かくなりそうで、なり切らないですね。そのくせ電車の中では蒸し暑かったり……。こんなとき、期待通りの室温に保たれたゲーセンは妙に快適です。でもきっとディファは熱くなるんでしょうね!(まこ~る)

●「三国志大戦」の全国大会は大盛況でした。前回ぱちろ~3氏にインタビューした際に優勝予想をしてもらったところ、「僕以外なら、甘皇后か董卓デッキ」とのことでした。その眼力に感心!(名将止まりおじゃる)

●今年の6月に、ドイツで「サッカーの世界的な大会」が開催される。と、いうこともあり「バーチャストライカー」や「ウイニングイレブン」の新作が相次いで稼働。サッカーファンとしてはうれしい限りである。(野口)

●闘劇'06FINAL目前! 「鉄拳5 DR」の海外枠が気になりますね。というか韓国枠が。さらに当日枠が二つあるので、どうなるのか……。壇上に日本人チームが居ないというのもありうる!?(ハイアングルスラッシュ上野)

●ついに闘劇'06決勝大会が始まる。個人的に注目したいのは「ストIII 3rd」。ブロッキングうまいヤツって本当に格好いいですよね……って、去年も同じようなことを書いた気がします。好きなモノってずっと変わらないんですね。(岸)

●この号が店頭に並ぶと世間的には黄金週間に突入なわけですが、格闘ゲーマーたちの熱いバトルもスタート。激戦必至な闘劇'06をぜひ生で観ていただきたいものです。しかし最近1年たつのが早くなってきたなぁ。(花澤)

●「クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士」に注目しています。タイトルはだじゃれだが、クイズはしゃれにならない難易度。間違えたら原作を見て確認し、そしてまたプレイ……というループになりそう。望むところだ。(及川)

●今回から編集部に加わりました永田です。まだ分からないことが多く右往左往していますが、みなさんに楽しんでもらえる誌面が作れるよう、日々精進していきたいと思います。よろしくお願いします。(永田)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先

カスタマーサポート**0570-060-555**

(土・日・祝祭日を除く 12:00~17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス

arcadia2005@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/高橋 誠/小沢 正/上野 真嗣/岸 俊行/花澤 貴宏/及川 司/永田 秀幸
■編集協力(五十音順)　穐山 秀明/赤男/age/飛鳥/アストロ/伊勢猫/MVP/大須/OYZ/カイゼルちくわ/KYO/極限堂/栗田/黒鉄タカスエ/閃屋/栗田/GrayZone/来栖/京城/ケンちゃん/小山 祥之/C・LAN(トリスター)/庄司卓/新丸一/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/ちび太/ちゃっきー/づね/トモノ/ノブ/パチ/華火霊/ハメコ。/福田柵太郎/マンモス丸谷/矢永/養老彪/ラオウ/るばそ
■デザイン　久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ　小森 大輔/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順)　天野シロ/今井 神/オイコ/閃屋/斉藤コーキ/堤利一郎
■業務部　青木 孝道/割石 芳司
■営業部　後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子
■編集総務　須藤 史紀/高木由美子/山内ユリコ

お詫びと訂正

●アルカディア2006年5月号(No.72)134ページ「ビート・レイジング」におきまして、メールアドレスの記載が抜けておりました。「ビート・レイジング」へのメールの宛先は、

beatraizing@arcadiamagazine.com

になります。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 6月号 [No.073] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.073
第7巻 第6号 通巻第73号 平成18年6月1日発行(毎月1回1日発行)　雑誌11547-06
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は70ページに掲載されています。はがき裏面のA1~3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア6月号[No.73]アンケート対応番号

1 バーチャファイター5
2 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
3 三国志大戦2
4 ポップンミュージック14 FEVER!
5 トリガーハート エグゼリカ
6 ピンクスゥイーツ~鋳薔薇それから~
7 式神の城III
8 ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
9 闘劇'06目前! 本戦に参加せよ!!
10 ストリートファイターZERO ファイターズ ジェネレーション(PS2)
11 ギルティギア イグゼクス スラッシュ(PS2)
12 アーケードニュースアナライズ
13 アルカディアデータベース
14 日本縦断ゲームセンターマップ
15 読者プレゼント
16 ソウルキャリバーIII アーケードエディション
17 メタルスラッグ6
18 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
19 三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.12)
20 鉄拳5 DARK RESURRECTION
21 北斗の拳
22 Quest of D Ver.2.02 護符の継承者
23 超ドラゴンボールZ
24 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
25 アヴァロンの鍵 鍵聖戦
26 ギルティギア イグゼクス スラッシュ
27 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005 Ver.1.2
28 ベースボールヒーローズ
29 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
30 ビート・レイジング
31 BEMANIトップランカー決定戦Archive
32 beatmaniaIIDX 13 DistorteD
33 ワールドサッカー ウイニングイレブン2006 アーケードチャンピオンシップ
34 バーチャストライカー4 Ver.2006
35 キン肉マンマッスルグランプリ
36 HALF-LIFE 2 SURVIVOR
37 投球王国ガシャーン
38 アイドルマスター
39 立体貴族
40 プライズワンダーランド
41 アルカディア フロンティアーズ
42 新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
43 設定資料集
44 アーケードゲームライブラリー
45 VGMラボ
46 猛者通信 ドス龍
47 ゲームセンターイベントリスト
48 アルカディアクーポン
49 ハイスコア全国集計
50 既刊ムック告知・通販案内
51 次号予告
52 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
53 編集後記・奥付

Q9.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職


パワースマッシュ3
SEGA PROFESSIONAL TENNIS
Power Smash 3 ™
この駆け引き、くせになる。
簡単操作で実戦さながらの臨場感。
世界に名だたるトップランカーを操り勝利を導け!
誰もが熱狂するリアルテニスゲーム、今ここに極まり。
カードで遊び膨らむ!
登録選手のカスタマイズを
はじめとする
遊びの広がりを楽しめます。
クエストモード搭載!
公式ホームページ http://powersmash3.sega.jp/
©SEGA Corporation
SEGA

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547−06

4910115470666
00619